

**2 CD-uri**



**În sfârșit: Grand Prix 4**

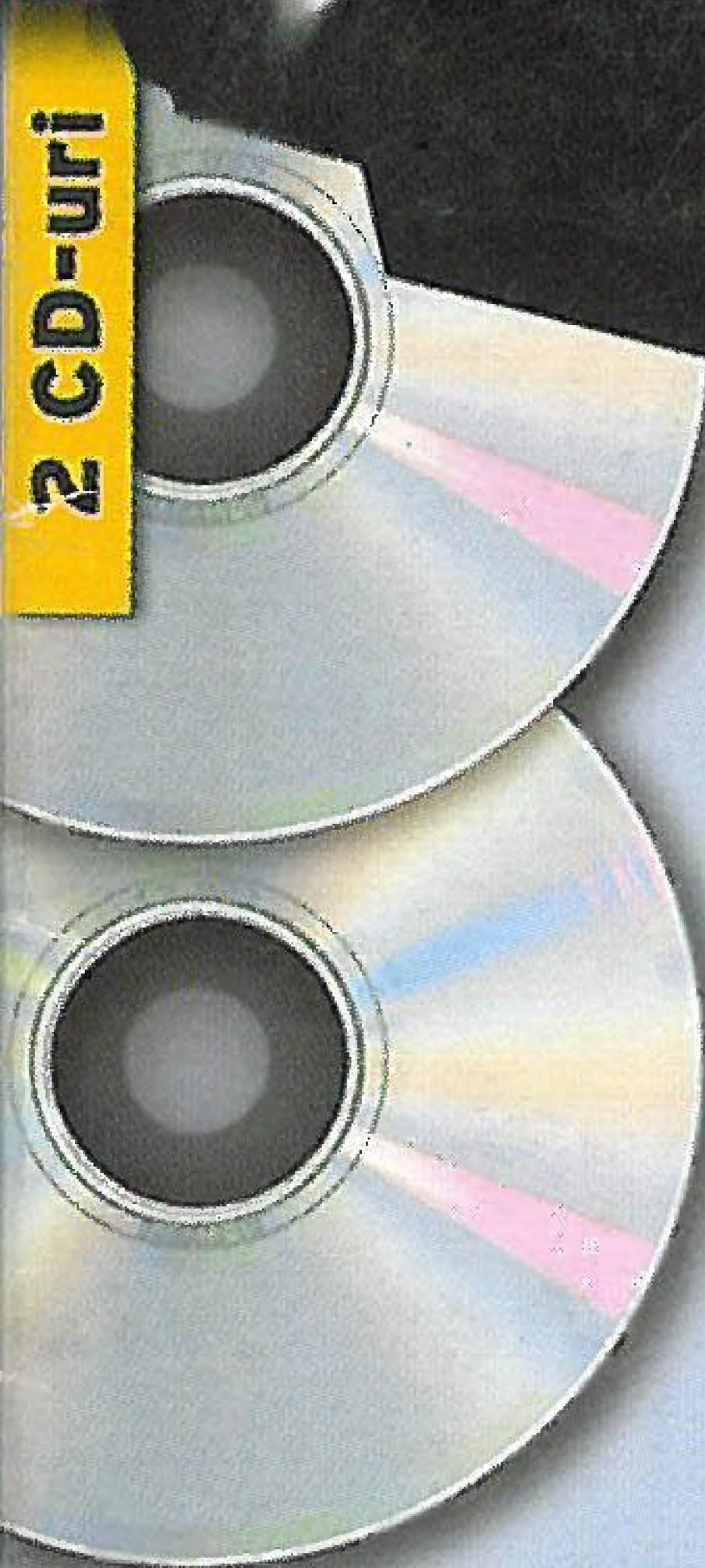
Totul e nou: boxe animate, sunet 3D, mai multe modele!  
Interviu exclusiv: Geoff Crammond luat la rost!

anul III nr. 4(23)  
aprilie 2002

**89.500 lei**

**INCLUSIV POSTER**

2 CD-uri



TOP DEMO

**Team Factor**

TOP DEMO

**Project Earth**

TOP VIDEO

**Neverwinter Nights**

**DEMO-uri:** Jerusalem, Mobile Forces, Freedom Force, Die Hard: Nakatomi Plaza, Star Wars: Starfighter, Warlords Battlecry 2, Virtua Tennis

**VIDEO-uri:** Sudden Strike 2, Project IGI 2

**UPDATES:** RtcW 1.3, Train Simulator, Monopoly Tycoon, Rally Trophy

**SPECIALS:** HL Mod: Azure Sheep, CS: Fusion Pack full, AvP2 maps

## Gilde

Comerț, avariție și intrigi: în mega-testul jocului, PC Games vă arată ce idei și inovații fac atât de deosebit simulatorul economic de la Jowood



**Hitman 2, NOLF 2,  
Morrowind**



**Blufful de 150 € :  
GeForce4 în test**

GeForce3 bate GeForce4 MX:  
Nu fă greșeli costisitoare!

Știi ce se joacă!



**NOU: Acum și în single-player**

# COUNTER- STRIKE: Condition Zero

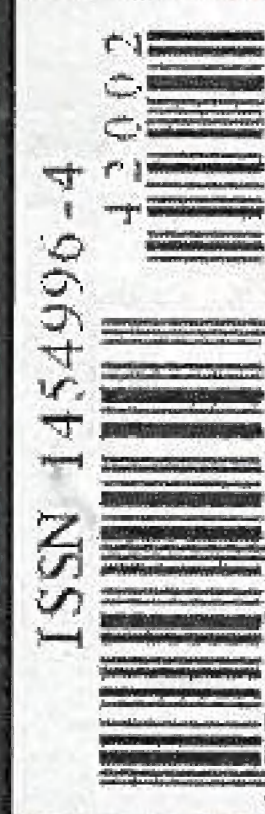
**Video exclusiv!**

Varianța single-player a celui mai bun shooter online:  
toate hărțile • toate armele • caractere noi

**Tips&Tricks**

Soluții complete:  
C&C: Renegade, Battle Realms

**MEGA-POSTER**





providing the future

rds



Afacerea ta are nevoie de comunicații accesibile, rapide și sigure.  
Soluția? Alege conexiunea la rețeaua națională proprie de comunicații RDS.  
Poți astfel dezvolta cu succes aplicații Internet, Intranet, și Multimedia.

Încearcă soluția RDS ! Pentru noi tehnologia viitorului este o permanentă provocare !

Str. Sfânta Vineri nr.25, bl. 105C, București, Romania <http://www.rdsnet.ro> tel:+40(1)301.08.50 fax:+40(1)301.08.51





CIPRIAN COROIANU  
redactor șef

## ÎȚI MAI ADUCI AMINTE, DOM'LE?

În urmă cu doi ani, undeva pe la mijlocul lunii aprilie, se auzeau diverse voci de-a lungul și de-a latul patriei care răspândeau o veste incredibilă: "Bă, am văzut PC Gamesu' la chioșcul cutare. Îi aia nemțească, da-i tradusă în română. Are 200 pagini și două CD-uri! Bă, traducerile-s proaste, are greșeli de te umflă răsu' da' măcar ai cu ce-ți umple timpul. Io o să o cumpăr de-acum înainte". Când mă gândesc la acele vremuri îmi vine în minte legitima întrebare: "Unde-i biberonul de mai an?" Apropo de gafe. Mai țineți minte eternul și fascinantul "Top 10 Germania" din numărul 3/2000, care vă mărturisesc că se vroia a fi Top 10 România? Demn de remarcat este drapelul care poartă culorile românești, dar într-o altă ordine, ca și cum s-ar fi schimbat subit și țara și forma de guvernământ sau ar fi apărut vreun Planet PC Games... O tempora! Fiecare număr era un adevărat almanah, apărea "when it's done", cu indubitabilele plusuri și minusuri, dar și cu două CD-uri plus poster. Paroxismul a fost atins odată cu colosalul număr 3-4 din 2001, de care cu siguranță vă aduceți cu toții aminte. Iată că, în aprilie 2002, revista voastră preferată a ajuns la a doua aniversare pe meleagurile noastre. Chiar dacă în ultimele luni a suferit o cură de slăbire dictată de bulversata noastră economie, cantitatea de informație este aceeași și credem că vocația ei nu s-a schimbat. Ca întotdeauna și acum mai mult ca niciodată, PC Games vrea să vă însoțească și să decodifice împreună cu voi realitatea. Cu înnoiri evidente de la un număr la altul, cu aprecieri pozitive și negative normale. Dacă acestea se vor dovedi în continuare cons-

tructive, sperăm să avem parte de cât mai multe. Nu este perfectă, ci umană. Cu greșelile ei, pasiunea și ambițiile ei. Cu voi și pentru voi. O să vă întrebați: "Da' care-i mișcarea cu noutățile?" E adevărat că orice-am face inventarul pare strâmt ca-n **Baldur's Gate**, dar: posterul și-a făcut din nou suveran apariția, articolele "din linia-ntâi" bazate pe vizite acasă la producători (**Unreal 2**, **Dungeon Siege**) chiar dacă traduse conțin informații "la prima mână, sistemul de testare comparativ la jocurile importante este bazat și pe punctajele trimise de voi, Remember-ul cel de toate lunile este deja o rubrică consacrată tot pe baza sugestiilor voastre, noua versiune de Piticot, care se numește PC Cot... La toate acestea așteptăm să se adauge de la voi chiar de la numărul viitor opinii la jocurile voastre preferate de actualitate. Cele mai bune vor fi incluse în paginile revistei. Asta este pohta ce-o pohtim: să scriem împreună cu voi. Sperăm să răspundeți într-un număr cât mai mare acestui apel la națiune pe care tocmai l-am făcut.

Dacă ați reușit să supraviețuiți extraordinarei aventuri pe care v-am dăruit-o în numărul trecut (cum care? Modul de **Quake: Navy Seals**, păgânilor!), pentru acest număr v-am mai pregătit o distracție pe cinste. Cum full-version-ul rămâne încă în faza de gând nobil - cel puțin pentru noi - am mai plasat un Bulversion (mai aproape de realitatea românească) în pixelat în comicul mod de **Half Life: Oaia Azurie**.

Dat fiind că se apropie Paștile, vă urăm tuturor un "Paște Fericit" și multă căldură în suflete.





# Cuprins 4/2002

## Actualități

Editorial	3
<b>News</b>	
Fallout se întoarce	6
Stalingrad	6
Tribes Fast Attack	6
Delta Force: Task Force Dagger	7
Cossacks 2	7
Motocross	7
Rogue Trooper	7
Crusader Kings	8
Chrome	8
Sim City 4	9
Prince of Qin	9
Fila World Tour Tennis	9
Lethal Dreams: The Circle of Fate	9
Karma: Immortality	9
MYST	9
Feedback: Return to Castle Wolfenstein	12
Interviu: Charles Cecil, Revolution Software	14

## Avanpremieră

### Strategie

Barometru	29
Highland Warriors	29
Master of Orion 3	29
Hearts of Iron	29
Sudden Strike Add-on	29
C&C: Generals	29
Rails & Roads	30
Emperor	31

### Action

Barometru	33
Duke Nukem: Manhattan Project	33
Strident: The Shadow Front	33
Xenus	33
Shoot to Kill: Colombian Crackdown	33
Star Trek Voyager: Elite Force 2	33
Counter-Strike: Condition Zero	34
Hitman 2	40
Jedi Outcast	42
Kreed	44
No One Lives Forever 2	46
The Thing	48

### Adventure

Barometru	49
Shining Lore	49
Everquest Add-on	49
After Fahrenheit	49
Shadowbane	49
Divine Divinity	49
Morrowind	50



### Grand Prix 4

Live de la boxe: PC Games l-a vizitat pe legendarul Geoff Crammond, și a pus sub lupă prima versiune oficială a simulatorului său de Formula 1.

### Sport

Barometru	53
Tony Hawk's Pro Skater 3	53
Flight Simulator 2002	53
GT Advance Championship Racing 2	53
Baseball Mogul 2003	53
FIFA 2002 World Cup	53
Grand Prix 4	54
Virtua Tennis	56

## Test

Cum testăm	59
------------	----

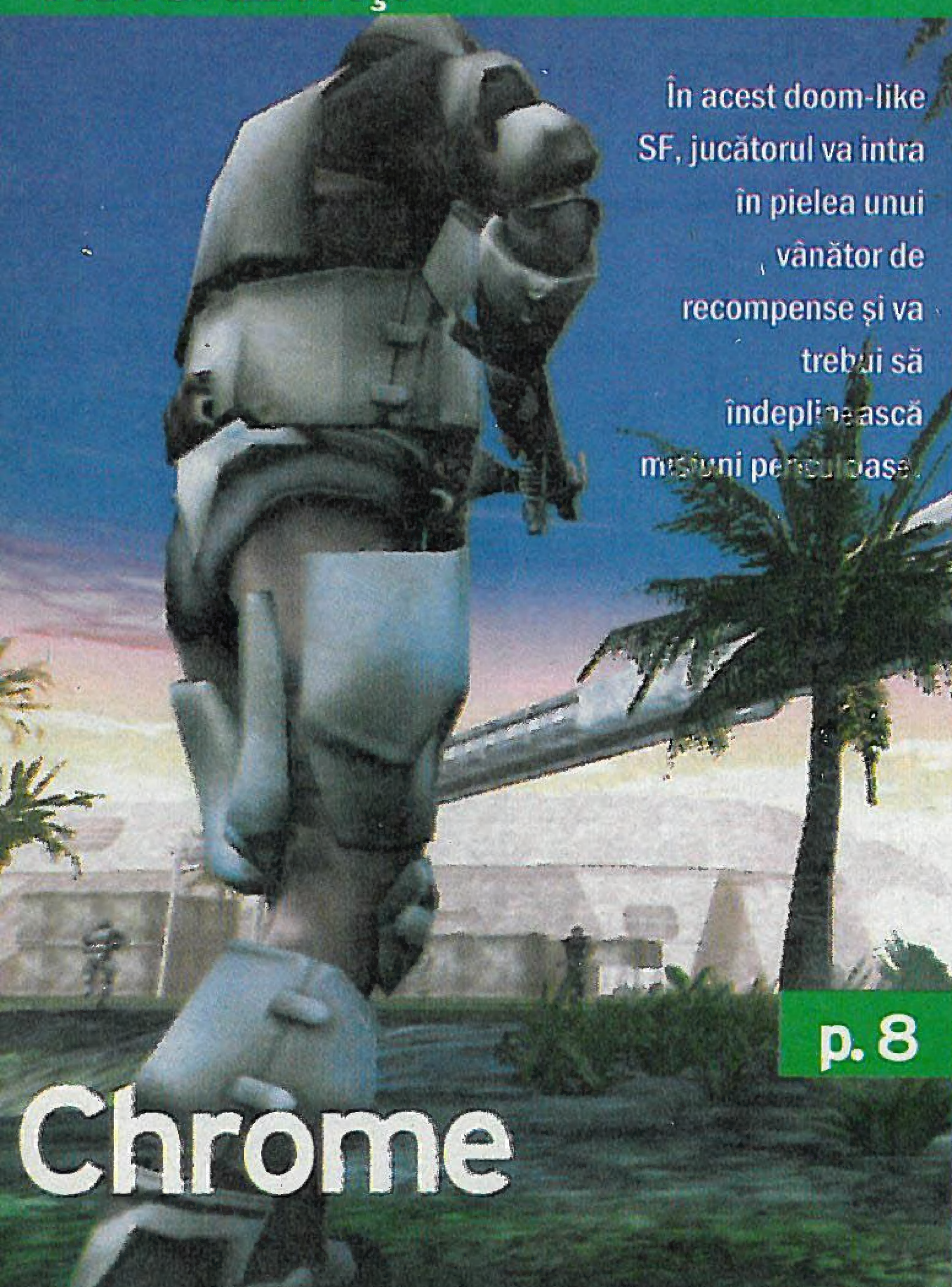
### Strategie

Recomandări actuale	61
Gilde	62
Sea Dogs	68
End of Twilight	69
Capitalism 2	69
Classics: Gangsters 2	70
Classics: Myth 3	70
Classics: Pizza Connection 2	71
Classics: Startopia	71
Remember	72

### Action

Recomandări actuale	73
Star Trek: Bridge Commander	74
Global Operations	76
Star Wars: Starfighter	77
Echelon	78
Incoming Forces	79
Classics: Tribes 2	80
Classics: Hidden & Dangerous Deluxe	80
Classics: Tomb Raider: Chronicles	81

## ACTUALITĂȚI



În acest doom-like SF, jucătorul va intra în pielea unui vânător de recompense și va trebui să îndeplinească misiuni periculoase.

p. 8

# Chrome



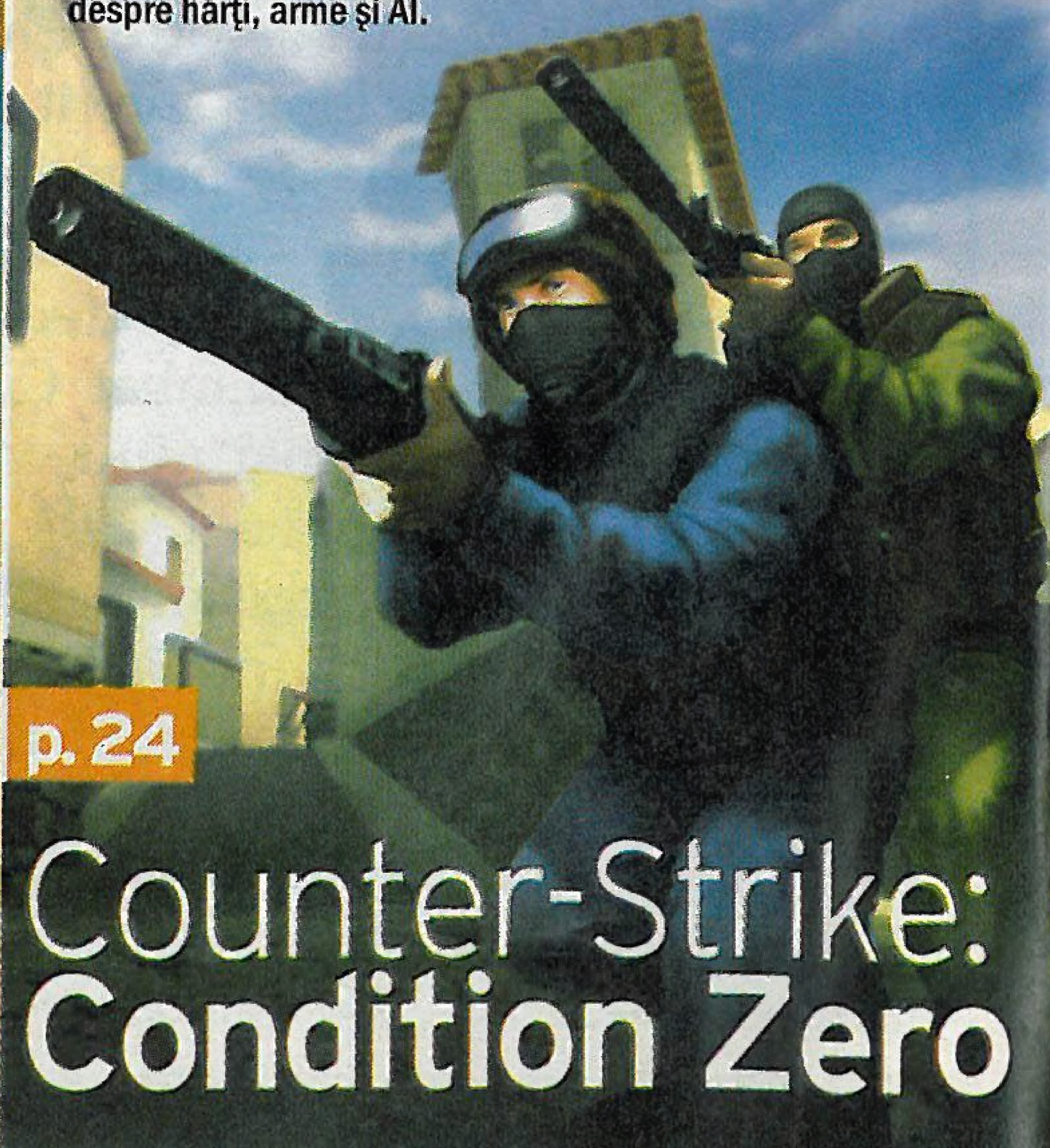
Au, în ziua de azi, aventurile clasice vreun viitor? Cum ar putea să arate jocurile de aventură ale viitorului? Interviu cu designerul lui Broken Sword, Charles Cecil.

# Reîntoarcerea enigmelor

p. 14

## AVANPREMIERĂ

Cât de distractiv poate fi un joc exclusiv online în modul singleplayer? PC Games a probat noul shooter tactic: ce trebuie să știe fanii Counter-Strike despre hărți, arme și AI.



p. 24

# Counter-Strike: Condition Zero



Classics: Oni	81
Remember	82

## Adventure

Recomandări actuale	83
Jerusalem	84
Remember	86

## Sport

Recomandări actuale	87
PGA Championship Golf 2001	88
Wintergames 2002	89
Biathlon 2002	89
Remember	90



## Star Trek: Bridge Commander

Muncă sau distracție? Cât de distractiv e să ai sub comandă puntea unei nave de clasa Sovereign? PC Games testează la sânge simulatorul Star Trek.

Tuning: Medal of Honor: Allied Assault	25
--	----

## Service

Cuprins CD-ROM	91
Poșta redacției	92
Enciclopedia lumii jocurilor	96
PC Cot	97
Impressum	98

## Tips & Tricks

### pe CD-ROM

#### Soluții complete/Indicații

C&C: Renegade single player

Battle Realms

Logitech Z-560	11
Plăci de bază de la Innvision	10
Jukebox MP3	11
Nu va mai fi Athlon?	11
Pentium 4 și Athlon XP	11
Radeon 8500 cu 128 MByte	10
Sound Blaster Extigy	10
Visiontek Xtasy GeForce4 MX 440	11

#### Test

Creative PC-CAM 600	26
Harddisk: Spinpoint V40	26
Tastatură/Mouse: CyBoard Plus	26
WinTV PVR	27
TV Tuner FM Stereo	27
MouseMan Dual Optical	27
Plăci video GeForce 4	16
Monitoare plate pentru jocuri	22

Tuning: C&C: Renegade	24
-----------------------	----



## Battle Realms

NU revoluționează genul, dar aduce un set de inovații care dovedesc că încă e posibil să propui ceva original și eficace în lumea strategiilor în timp real.

## Hardware

#### Actualități

Plăci grafice 3D Prophet	10
3DMark2001 SE	10
AMD sponsorizează Ferrari	10
AMD-8000	11
DMA/133 și RAID	10
Sosește cipset-ul KT333	10
Cipuri grafice Kyro	10

## TEST

Comerț, avarii și intrigă: în mega-testul jocului, PC Games vă arată ce idei și inovații fac atât de deosebit simulatorul economic de la Jowood.



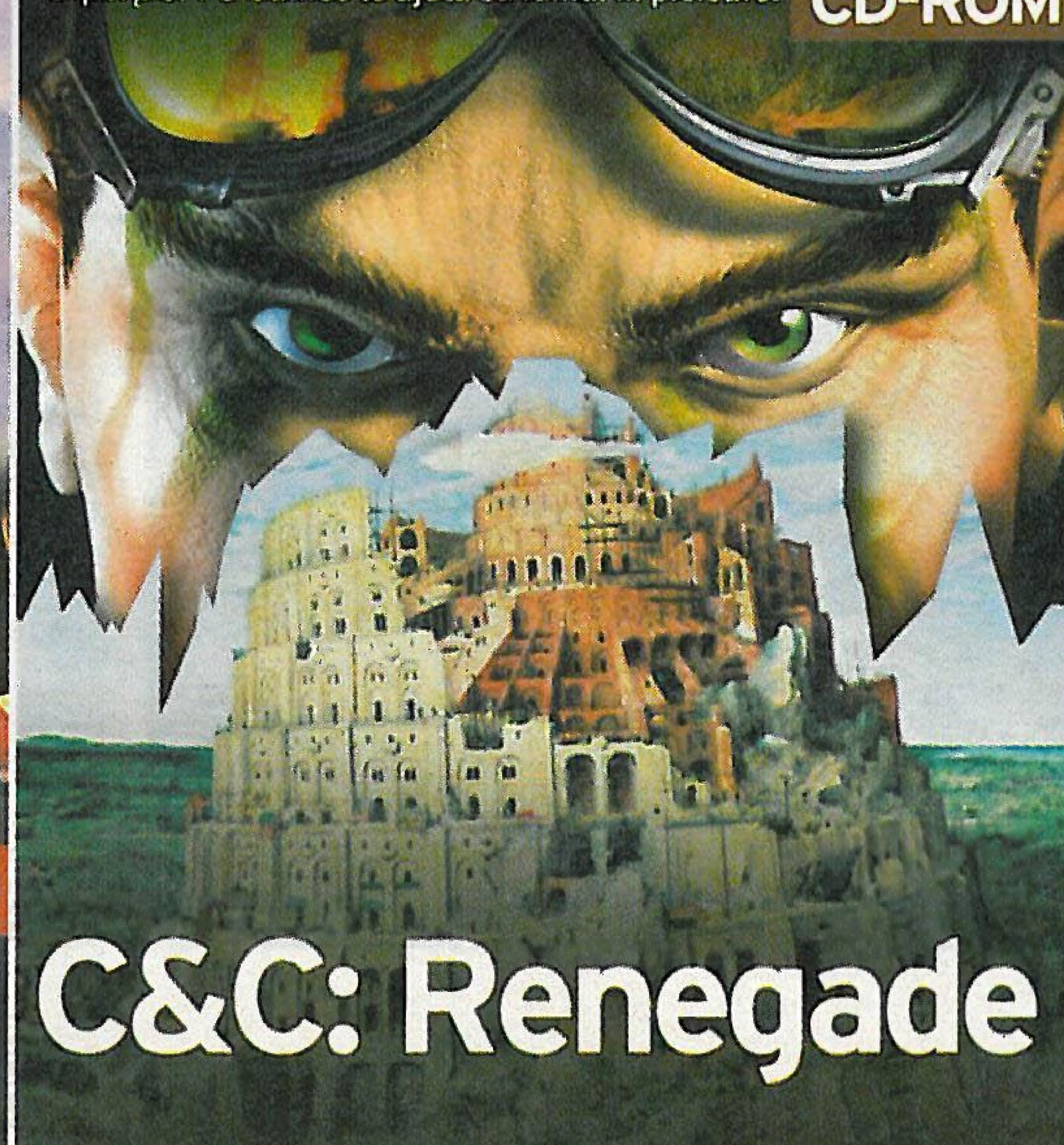
p. 62

Gilde

## TIPS & TRICKS

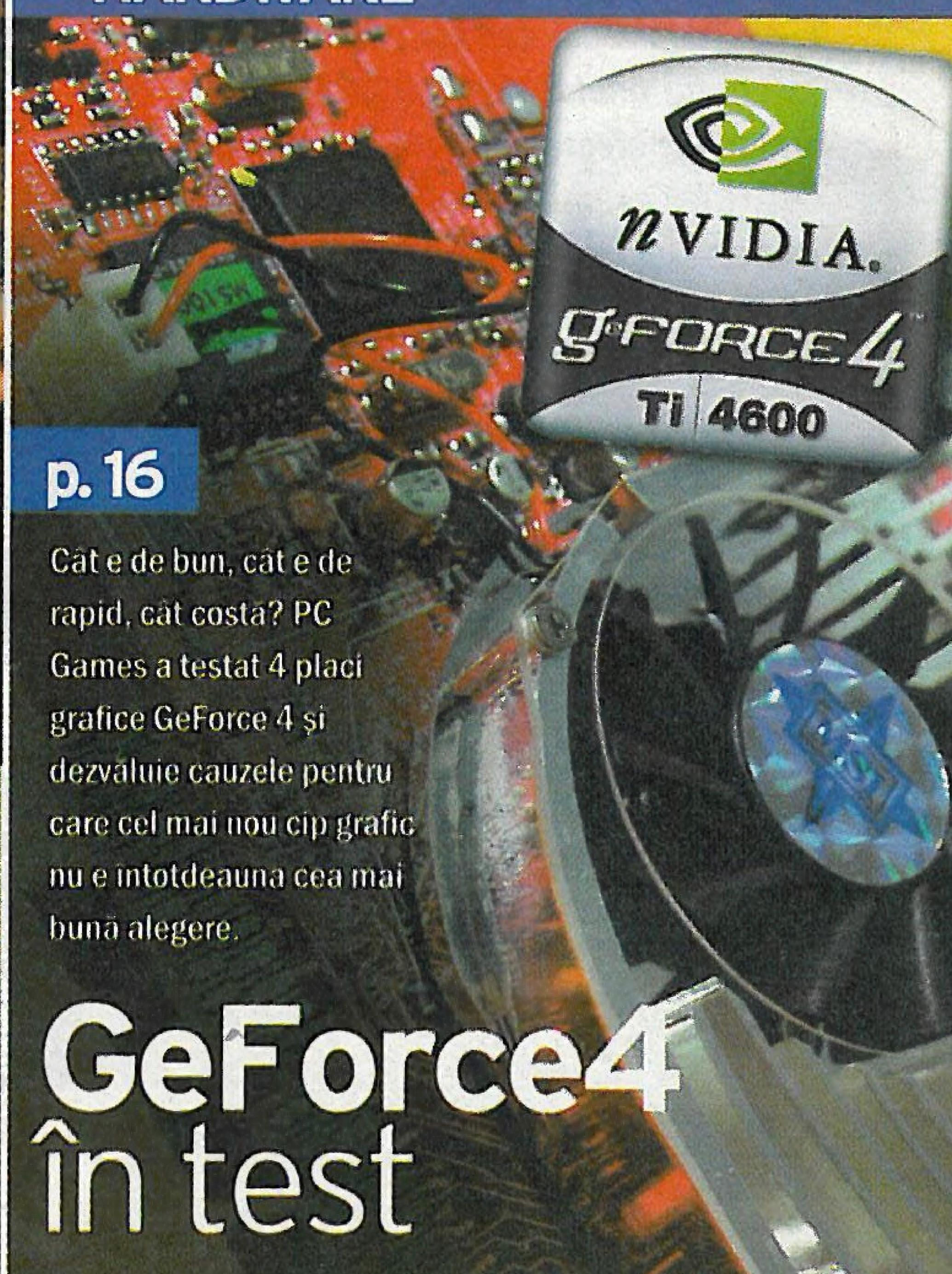
N-ai idee unde-i obiectivul? Poporul tău ingenunchează de la primul atac? Indicațiile experților PC Games te ajută să rămâi în picioare.

CD-ROM



C&C: Renegade

## HARDWARE



p. 16

Cât e de bun, cât e de rapid, cât costa? PC Games a testat 4 plăci grafice GeForce 4 și dezvăluie cauzele pentru care cel mai nou cip grafic nu e întotdeauna cea mai bună alegere.

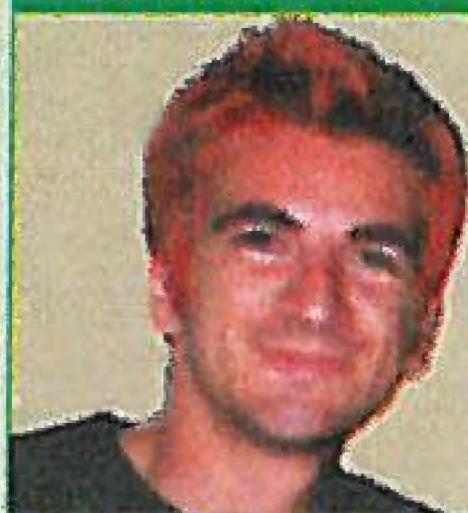
GeForce4  
în test



# ACTUALITĂȚI

Știri | Zvonuri | Anunțuri

## OPINII CIPRIAN TORJ



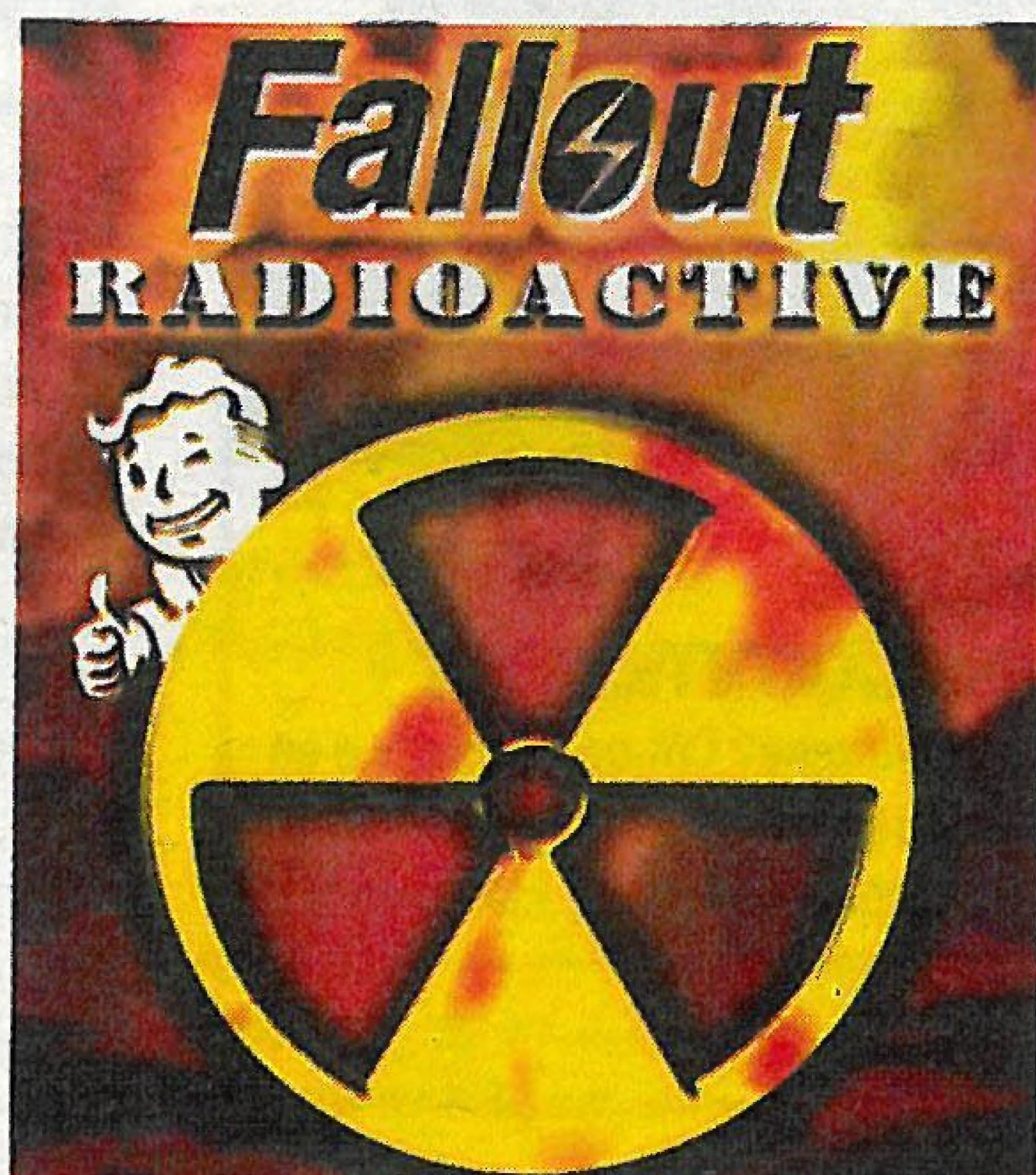
Un shooter caricatural sau o caricatură de shooter?

Ubi Soft anunță pe toate canalele de știri noul lor proiect în pregătire: **XIII**, un FPS cludat, inspirat dintr-un comic-book belgian cu același nume. Scenariul se bazează pe story-ul primelor cinci volume ale seriei de 15 și pe asasinarea lui JFK. Vom intra în rolul unui tip amnezic, care tocmai a fost acuzat de uciderea unui președinte și care încearcă să scoată adevărul la iveală, luptând împotriva unei conspirații uriașe, ale cărei membri au ca nume de cod cifre romane. Acțiunea este centrată pe căutarea lui XIII, un personaj misterios. Pe parcurs, îl vom întâlni și pe XVII, care pare a fi un caracter neutru. Pe scurt, o întreagă nebunie haioasă și antrenantă.

Arsenalul va fi orientat spre light-weapons, deoarece un adevărat erou luptă cu un cuțit, nu cu ditamai tunul portabil. Un tip cu o bazooka nu este mai deștept decât următorul tip cu bazooka, pe când cuțitul te transformă într-un erou, un "man of honor".

Acest joc unic se bazează pe mai multe stiluri grafice, unite sub tehnologia cel-shaded, despre care producătorii susțin că ne va ridica sprâncenele câțiva centimetri. Asta veți hotărî voi, jucătorii, pe la începutul anului viitor. O altă noutate anunțată: efecte speciale onomatopice! Ce înseamnă asta? Păi, când vom distruge un tanc, efectele sonore ale exploziei vor fi însoțite de traducerea onomatopiceică (de pildă, "boom, zbang, zdup, zbîf, pleosc") afișată pe monitor exact ca în comic-books.

Sunt la fel de curios ca și voi să vizionez primul trailer, pentru a mă edifica într-o privință: renunțarea la realism și adoptarea unui scenariu comic vor duce la succes, sau la ceva de genul "geniu neînțeleș"? Va demonta Ubi Soft, cu acest FPS excentric, superstiția legată de numărul XIII?



## BLACK ISLE STUDIOS

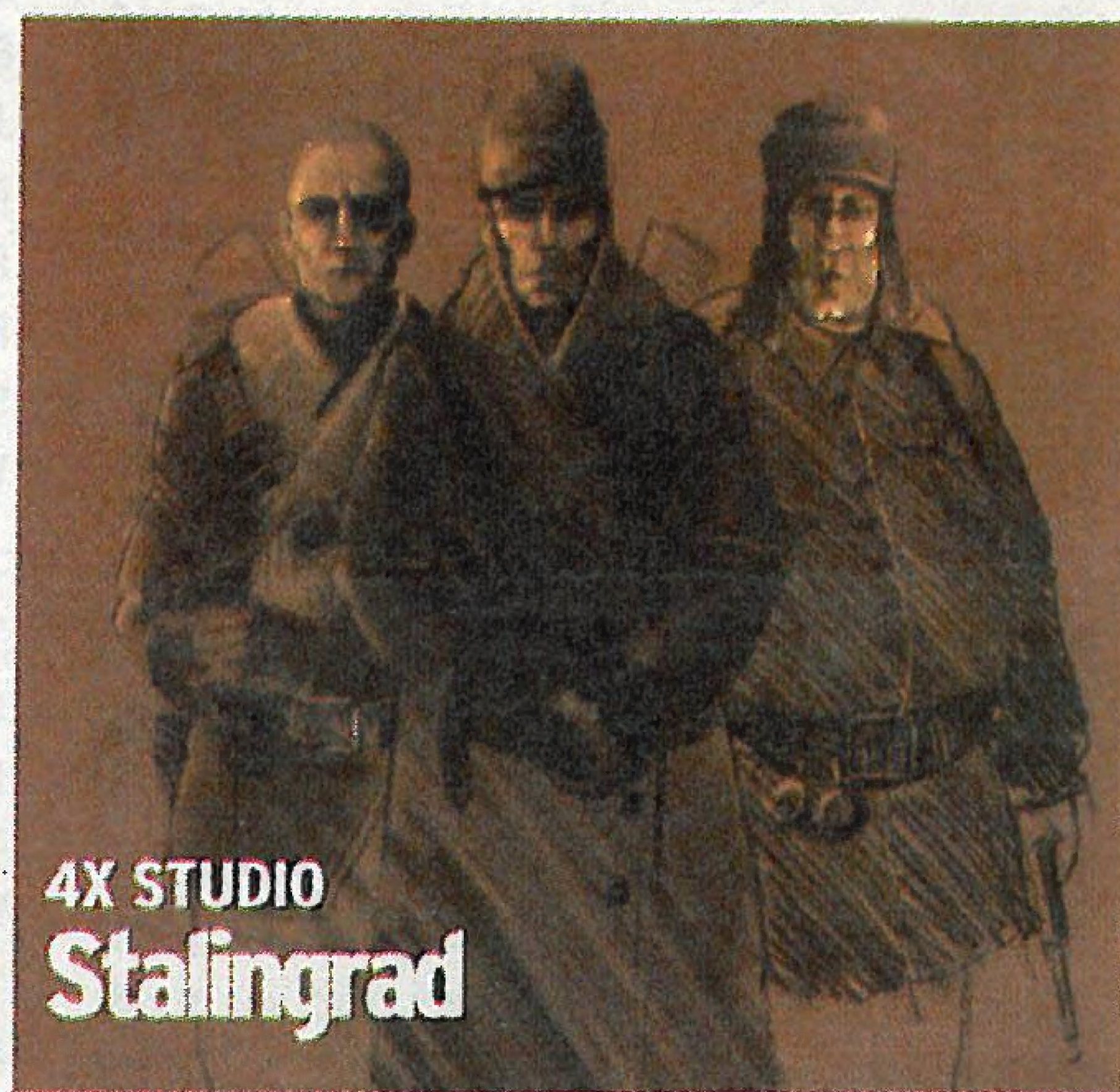
### Fallout se întoarce!

Asta da, veste bună! Universul post-apocaliptic al seriei **Fallout** se va întoarce înainte de sfârșitul acestui an într-un RPG intitulat sobru **Fallout Fantasy**. Nu știm încă mare lucru despre joc, decât că va fi realizat de talentații băieți de la Black Isle Studios și că se va instala pe hardurile noastre în trimestrul IV al lui 2002. Un lucru însă este sigur: vom cunoaște mai multe la următorul E3, marele festival al jocurilor care va începe luna viitoare în California. Vă vom ține la curent.

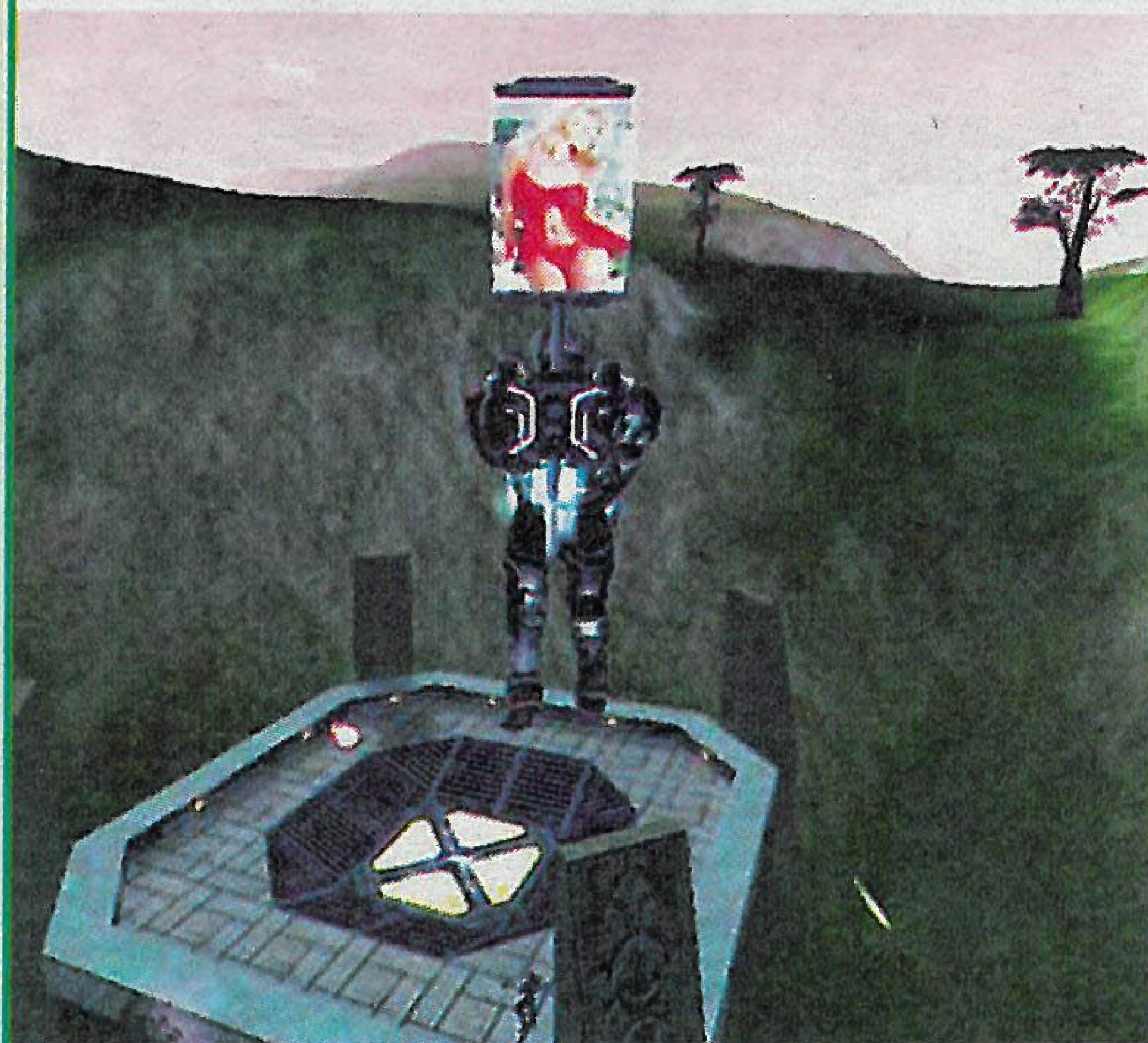
## PARODIE

### Imperiul jocului contra-atacă în Flash

Un individ pasionat a realizat în Flash o parodie a celebrei saga trilogii cinematografice. GameCube este o armă secretă plasată undeva pe orbită, Xbox nu este decât un simplu distrugător spațial care urmărește cu îndârjire blânzii droizi aflați pe nava lor GameBoy! Este scurt, comic și plin de idei, cu sunete împrumutate de la numeroase jocuri clasice (Mario, Castelvania etc.). Pentru vizionarea primului episod accesați [www.discomedial.com/consolewars](http://www.discomedial.com/consolewars).



Următorul titlu al lui 4X Studio, **Stalingrad**, reia după cum îi spune și numele una dintre cele mai lungi bătălii ale celui de-al Doilea Război Mondial și ne va încredința controlul unui tânăr sniper rus care va trebui să-și întrebuințeze agerimea pentru a îndeplini tot felul de misiuni. Vom avea parte și de un mod cooperative și un sistem de puncte de experiență ne va permite o evoluție a personajului.



## SIERRA

### Tribes Fast Attack

Sierra a anunțat **Tribes Fast Attack**, un nou titlu în seria **Tribes**, care va include și o campanie singleplayer pe lângă noi hărți multiplayer, vehicule noi și un stil de joc gândit pentru echipe mai mici. Campania va fi compusă din 9 misiuni care vor urmări aventurile unui cadet aflat într-o colonie îndepărtată. Despre partea multiplayer-ului putem spune că va include "Capture the Flag", "Hunter" și altele. Vor mai fi prezente modurile Tribes 2, Team Rabbit 2 și Competition Mod. **Tribes Fast Attack** ar trebui să apară în toamna acestui an.



NOVALOGIC

# Delta Force în Afghanistan

Wind: None

Gas Can  
No Waypoint
 AK47, Auto  
 Prone 07 023  
 ??BRGXXX??

100 m.

Delta Force: Task Force Dagger va fi ambientat în Afganistan și inspirat, se pare, din misiunile reale din timpul ultimelor operațiuni militare, adică pe durata așa-numitei Operation Enduring Freedom. Vom intra în pielea unuia din cele 10 tipuri de soldați ai forțelor Speciale și vom lua parte la peste 25 misiuni care compun jocul. Task Force Dagger se propune a fi compusă din membrii celor mai faimoase trupe de operațiuni speciale, între care

Rangers și SEALs americane, SAS engleze, ca și trupe australiene și canadiene. Operațiunile se vor desfășura în localități deja binecunoscute, de exemplu, Kandahar, Mazar-i-Sharif și Tora Bora, cu obiective diverse, de la eliminarea bateriilor Scud și SAM la atacarea bazelor inamice și cucerirea de puncte strategice ca aeroporturile. Între noutăți semnalăm secțiunea de arme, care va conține mai bine de 30 modele noi.

CDV

## Cossacks 2

Publisherul german CDV a anunțat Cossacks 2 - Napoleonic Wars, urmarea jocului său de strategie care se desfășoară în timpul războaielor napoleonice.

Această a doua parte, produsă de aceeași echipă (GSC Game World) va beneficia de un nou motor grafic, în întregime 3D, care va permite prezența a 32.000 unități pe câmpul de bătălie. Jocul va mai fi sprijinit de un motor fizic care va trebui să asigure un comportament realist tuturor proiectilelor. Cossacks 2 - Napoleonic Wars va permite jucătorului să se afle la conducerea uneia dintre cele zece națiuni europene incluse în joc, între secolele XVI-XIX. Jocul va cuprinde 100 unități militare diferite și 160 tipuri de clădiri. CDV adaugă că Cossacks 2 va dispune și de un sistem diplomatic elaborat și de numeroase posibilități de formații pentru trupe.

Cossacks 2 - Napoleonic Wars va avea șase campanii singleplayer cu 60 misiuni, 12 scenarii independente, precum și diverse moduri de multiplayer.

Titlul a fost anunțat pentru octombrie 2002.

## Actualități

### Motocross la Activision

După Tony Hawk (Skateboard), Mat Hoffman (BMX), Shaun Palmer (Snow), Kelly Slater (Surf) și Shaun Murray (Wake) este rândul lui Travis Pastrana (MotoX) să semneze un acord cu Activision. Acest mare campion de motocross îți va da numele unui simulator din gama sporturilor extreme. Lângă el vom întâlni alte figuri ale acestei discipline sportive ca Mike Brown, Tommy Clowers, Ernesto Fonseca și Carey Hart.

### Rogue Trooper

După Dredd Versus Death, Rebellion pescuiește din nou în acea mare involburată a benzile desenate care se numește 2000AD. A fost anunțat un joc de acțiune, pentru moment 3rd person, inspirat din aventurile lui Genetic Infantryman Rogue Trooper, BD care a dispărut prin 1981. Rogue Trooper era centrat pe peripețiile unui soldat modificat genetic, însoțit de armă, rucsac și cască dotate cu "personalitate" proprie.

### Începe stagiunea supereroilor?

THQ și Marvel Enterprises au încheiat un acord mondial care garantează lui THQ drepturile exclusive pentru realizarea jocurilor bazate pe personajele și pe seria celebrei case producătoare de benzi desenate, între care Captain America și Nick Fury. Licența care acoperă drepturile și pentru vechile filme și showuri televizate se va încheia în 2007.

### TOP 10 ROMANIA

- |    |      |                                  |
|----|------|----------------------------------|
| 1  | -    | HALF LIFE: COUNTER-STRIKE        |
| 2  | -    | MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT   |
| 3  | ▲ 4  | EMPIRE EARTH                     |
| 4  | ▼ 3  | COMMANDOS 2                      |
| 5  | ▲ 10 | C&C: RENEGADE                    |
| 6  | ▼ 5  | RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN     |
| 7  | ▼ 6  | DIABLO 2: LOD                    |
| 8  | ▼ 7  | BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL |
| 9  | -    | CIVILIZATION 3                   |
| 10 | ▼ 8  | GHOST RECON                      |



## Topul cititorilor PC Games

Pentru a fi la curent cu ceea ce se joacă, lună de lună, aflăm ce se vede pe monitoarele cititorilor PC Games:



**1** **RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN**  
(Gray Matter/Monosit)  
**NU TERMINATORUL** face ravagii pe-aici, ci regele Heinrich cu aruncătorul său de grenade.  
Luna trecută: 1

**2** **BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN**  
(Bioware/Monosit)  
**ORCI** există și în Lord of the Rings. Ei, să fi avut și level 20...  
Luna trecută: 5

**3** **HALF LIFE: COUNTER-STRIKE**  
(CounterStrike.net/Monosit)  
**DRACULA** i-ar putea termina ușor pe camperi. Nu vă rămâne decât să folosiți MP5.  
Luna trecută: 3

**4** **EMPIRE EARTH**  
(Stainless Steel Studios/Best Computers)  
**GODZILLA** apare prin preajmă? Atunci nu alegeți poporul japonez.  
Luna trecută: 4

**5** **STRONGHOLD**  
(Firefly Studios/Best Computers)  
**NOU** **APĂRĂTORII** au viață grea cu Șobolanul&Co. Țstea da, animale!  
Luna trecută: -

**6** **DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION**  
(Blizzard/Monosit)  
**TARANTULA** are mai puține arme decât creaturile din Diablo. Unde oi fi pus poțiunea aia?  
Luna trecută: 2

**7** **OPERATION FLASHPOINT**  
(Bohemia Interactive/Best Computers)  
**KING KONG** se joacă puțin cu elicopterele. Activați un Stinger.  
Luna trecută: 7

**8** **ALIENS VS. PREDATOR 2**  
(Fox Interactive/Monosit)  
**SHREK** mai râgâie și el, darămite monștrii din joc! Sperăm că nu v-au mâncat chiar pe voi.  
Luna trecută: 9

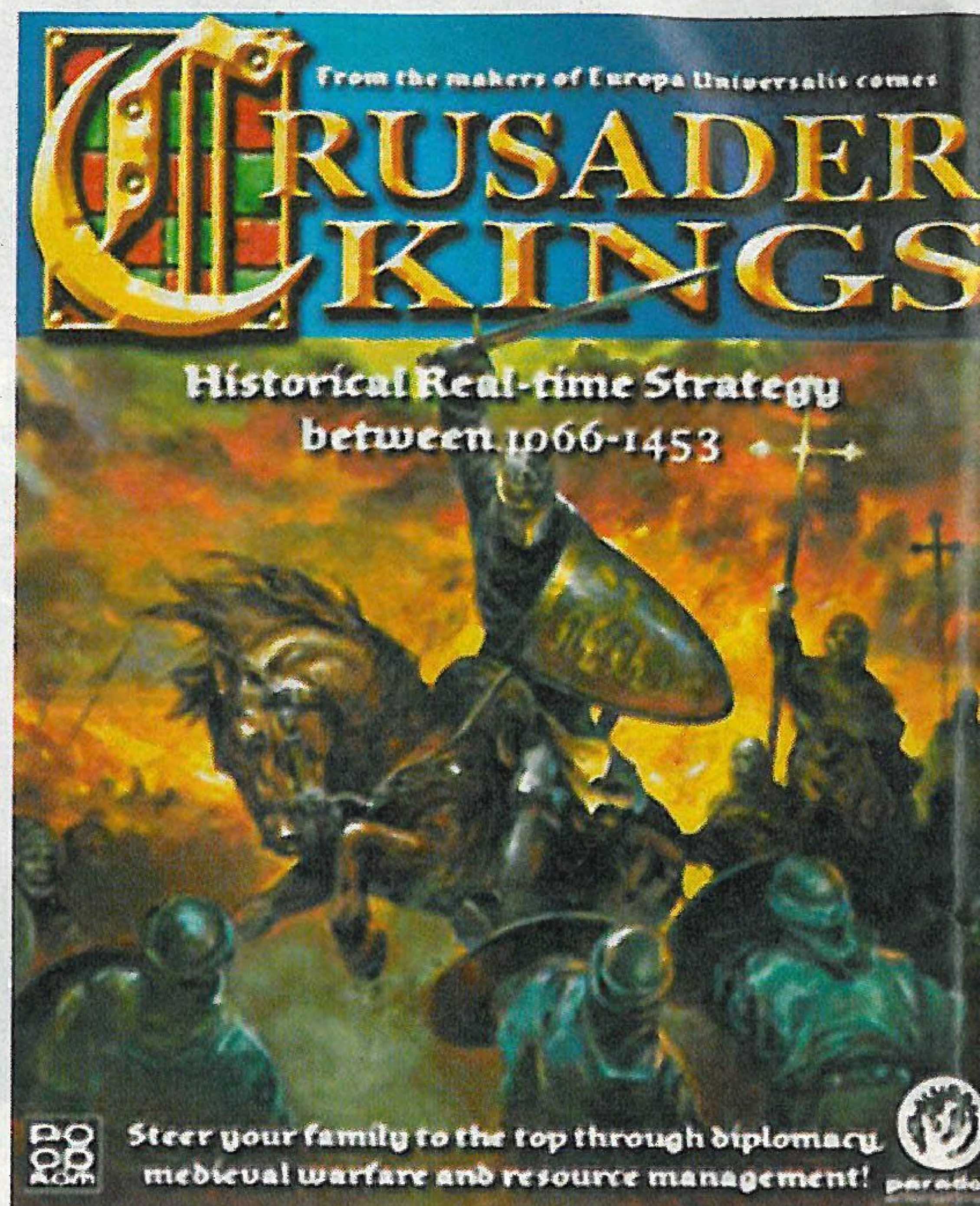
**9** **UNREAL TOURNAMENT**  
(Epic/Monosit)  
**VACANȚA MARE** e un alt nume pentru UT. Cum or fi ținând mouse-ul în mână?  
Luna trecută: 8

**10** **FIFA 2002**  
(EA Sports/Best Computers)  
**NOU** **FRANKENSTEIN** în poartă? Comentatorul zicea că e Stelea. Șutați și vedeți apoi cine e.  
Luna trecută: -

### STRATEGY FIRST

## Crusader Kings

La scurt timp după anunțarea lui **Hearts of Iron**, Strategy First a prezentat un al doilea titlu aflat în dezvoltare în studiourile Paradox Entertainment. Este vorba despre **Crusader Kings**, un joc de strategie care este ambientat în timpul cruciadelor, mai exact între anii 1066 și 1419. Scopul jocului va fi să cucerești maximum de prestigiu în fața nobilimii și a Bisericii, în special prin succesul în cruciadele pentru cucerirea Ierusalimului. Echipa de la Paradox Entertainment ne asigură că jocul va propune o simulare a societății medievale de o exactitate cum nu s-a mai văzut până acum în vreun alt game. Republicile comerciale ca Veneția, Genova sau Hansa (asociația orașelor germane care a dominat comerțul în Europa de Nord între secolele XII-XVII) vor fi de asemenea prezente, însă controlate de calculator. **Crusader Kings** va utiliza motorul lui **Europa Universalis** (timp real cu posibilitate de pauză), iar save-urile jocului vor putea fi utilizate în **Europa Universalis**, astfel încât jucătorul să-și poată continua dezvoltarea națiunii timp de mai multe secole peste limita impusă de **Crusader Kings**. O fază beta este prevăzută pentru luna iulie.



### TECHLAND

## Chrome

Noul site al lui **Chrome** este online. Descoperim noi imagini din acest joc de acțiune tactică futuristă care se află în dezvoltare în studiourile Techland, ca și numeroase informații despre joc. Vehiculele, armele precum și diferitele planete ale sistemului Valkiria sunt prezente în detaliu. Amintim că **Chrome** va plasa jucătorul în pielea unui vânător de recompense interplanetar. Pentru mai multe informații, accesați site-ul oficial al lui **Chrome** [www.chromethegame.com](http://www.chromethegame.com).





ELECTRONIC ARTS

# Sim City 4

În noiembrie 1999, Will Wright, intervievat de revista britanică CVG, mărturisea că lucra la urmarea lui **Sim City 3000**. De atunci, tăcere de mormânt: creatorul seriei **Sim City**, ca și Electronic Arts, publisherul seriei, s-au scufundat în muțenie. Astăzi, urmarea lui **Sim City** reappare în mod misterios pe Game-

Port, un site ceh, cu o sumedenie de imagini în premieră.

Descoperim că jocul ar trebui să fie un 3D pur-sânge și că băieții realizează o muncă remarcabilă: orașele sunt modelate cu o atenție maniacală pentru detaliu și decorurile naturale sunt foarte credibile.

OBJECT SOFTWARE

## Prince of Qin

Object Software a ajuns în faza finală a lui **Prince of Qin**, un action-RPG ambientat în China antică. Producătorii se pot considera niște experți după realizarea lui **Three Kingdoms**, strategie de construcție de o mare profunzime istorică. **Prince of Qin** ne va duce în China de acum 2200 ani, în timpul ultimelor zile ale dinastiei Qin. Vom intra în rolul principelui Fu Su, moștenitor al dinastiei și vom porni într-o misiune de răzbunare. Sunt prevăzute mai bine de 150 personaje, cinci caractere și un sistem de luptă bazat pe cinci elemente. Va fi inclus și un mod multiplayer capabil să suporte până la 500 jucători/server.



## Fila World Tour Tennis

THQ a semnat un acord cu producătorul italian de echipament sportiv FILA. Între jocurile aflate în lucru sub această licență descoperim World Tour Tennis. Jocul este realizat de danezii de la Hokus Pokus. Să sperăm că acest titlu nu va rămâne doar o simplă reclamă la renumita marcă sportivă italiană... apariția lui Fila World Tour Tennis este prevăzută pentru luna iulie 2002.

## Lethal Dreams: un somn dificil

Prevăzut pentru toamna lui 2002 în Statele Unite, **Lethal Dreams: The Circle of Fate** este un titlu dezvoltat de ucrainenii de la Boolat Games care vă fi un RPG cu accente de strategie. Ca grafică ne duce cu gândul la **Sacrific** și sperăm că gameplay-ul va avea aceeași anvergură.

## Karma: Immortality

Producătorul coreean Dragonfly lucrează la un Ego-shooter ambientat în cel de-al Doilea Război Mondial dar și într-un viitor îndepărtat. Misiunile vor fi împărțite între ultimul conflict mondial și un război al viitorului, în care un grup de soldați germani vor fi clonați și vor fi implicați în tot soiul de conspirații. **Karma: Immortality** ar trebui să fie terminat la finele anului în curs, însă până în prezent nu a fost anunțat nici un publisher.

## MYST la TV

În 2003, SCI FI Channel va transmite o miniserie bazată pe cea mai vândută aventură a tuturor timpurilor, **MYST**. În serialul TV care va dura patru ore protagoniștii se vor afla în cercetarea evenimentelor petrecute pe insula Myst. Echipa va descoperi o civilizație antică și, împreună cu aceasta, vor descoperi cărți magice care fac posibilă călătoria în timp și în lumi diferite. Nu ne rămâne decât să sperăm că vom prinde acest film și pe mândrele noastre meleaguri.



### Sosește chipset-ul KT333

Noul chipset KT333 de la VIA vine pentru a înlocui chipset-ul KT266A. Cele mai importante diferențe: KT333 suportă memorie PC333 și UDMA/133 (KT266A: PC266 și DMA/100). Asus construiește prin A7V333 una dintre primele plăci de bază socket A cu noul chipset. Pentru utilizare sunt recomandate oficial noile module de memorie PC2700, care sunt încă foarte rare.

[www.via.com.tw](http://www.via.com.tw)

### Radeon 8500 cu 128 MByte

De curând Ati are în oferta sa și un Radeon 8500 cu 128 MByte memorie grafică DDR. Frecvența de tact a cipului grafic este identică cu cea a versiunii regulate de 64 MByte. Producătorul de plăci grafice Enmic va scoate pe piață o astfel de versiune în aprilie, însă va folosi o memorie mai rapidă (< 5 ns). Prețul plăcii nu este încă cunoscut.

[www.enmic.com](http://www.enmic.com)

### Plăci de bază de la Innovision

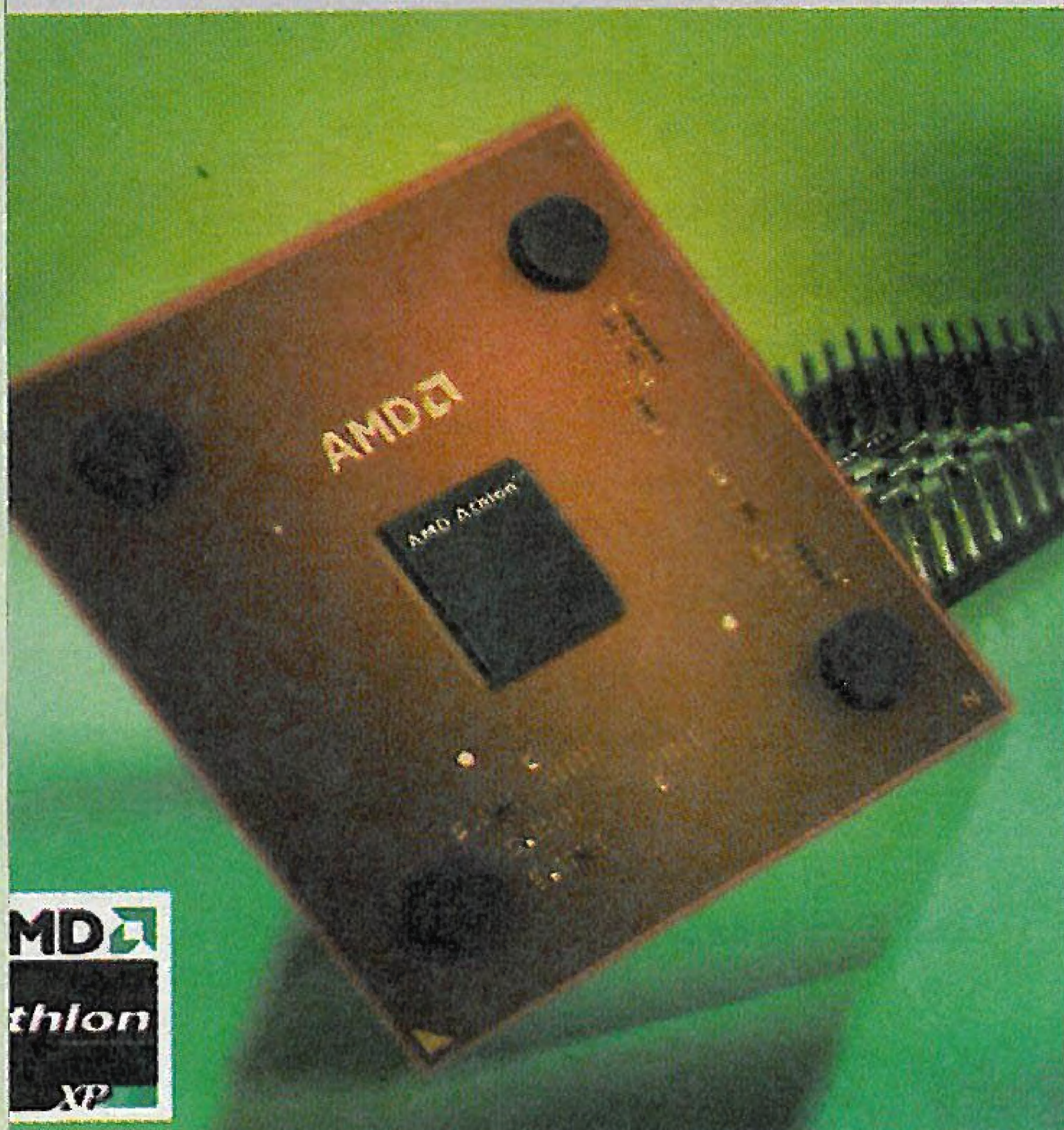
Innovision are o nouă placă de bază în programul său. BD-4200D utilizează chipset-ul i845D, care suportă memoria DDR combinată cu toate procesoarele Pentium 4. Dispune de șase sloturi PCI, sunet on-board și se livrează împreună cu soft-urile PC-Cillin, PartitionMagic și Drivelmage. Placa de bază se găsește în comerț la 150 USD.

[www.inno3d.com](http://www.inno3d.com)

### AMD sponsorizează Ferrari

Piloții de curse de la Ferrari vor parcurge pistele în sezonul următor cu logoul AMD. Acesta îl vom vedea pe monopostul, casca și echipamentul lui Rubens Barrichello.

[www.amd.com](http://www.amd.com)



### SOUND BLASTER EXTIGY

## Placă de sunet USB cu multe posibilități

Creative prezintă cu Sound Blaster Extigy prima sa placă de sunet pur USB. Pe Extigy se găsesc diferite ieșiri, printre altele și digitale sub formă coaxială și optică. Pe lângă acestea sunt prezente și intrările obișnuite cum ar fi Mic, Line-IN și S/P-DIF-IN (de asemenea optic și coaxial. Instalarea decurge fără probleme, căci Extigy dezactivează în mod automat restul hardware-ului de sunet eventual instalat. În schimb cumpărătorul se bucură de un sunet clar ca și cristalul grație convertoarelor Digital-Analog de 24-bit/96 kHz. Deoarece poți utiliza aparatul și ca decodor Dolby Digital, primești și o telecomandă inclus în pachet. Prețul acestui wonderbox extern este de 180 USD.



#### CU MULTE ÎNĂUNTRU

Extigy e un adevărat multitalent și funcționează și independent ca decodor Dolby Digital.

### PLĂCI GRAFICE 3D-PROPHET

## Plăci grafice noi la CeBIT

Proaspăt la CeBIT, Hercules scoate o placă grafică Radeon 8500 ușor subțiată pe piață. 3D Prophet FDX Radeon 8500 LE va costa 2600 euro și utilizează cipul Radeon 8500 LE. Paralel și Hercules lansează un All-In-Wonder Radeon 7500, cu o soluție multimedia fiind dotat cu tuner TV, care va trece peste tețghea la prețul de 270 USD.



TV-UL PC All-In-Wonder Radeon 7500 transformă PC-ul prin tunerul său într-un TV.

### 3DMARK2001 SE

## Ediție nouă a 3D benchmark-ului

A doua ediție („Second Edition”) a popularului 3Dmark2001 a fost deja lansată. Programul execută teste grafice 3D solicitante, pentru a determina performanța 3D a unui PC. 3Dmark2001 SE suportă toate comenzile 3D ale lui DirectX 8.1 și apelează la engine-ul grafic MAX FX de la Remedy Software. Spectacolul grafic de aproximativ 40 Mbyte trebuie să îl descarci de pe [www.madonion.com](http://www.madonion.com), în caz că nu ai cumpărat PC Games numărul 3/2002.



### CIPURI GRAFICE KYRO

## Viitor nesigur?

ST Microelectronics, producătorul cipurilor grafice Kyro, s-a retras în mod oficial din afacerea cu plăci grafice. Firma însă nu era decât posesor al licenței pentru producerea plăcilor grafice cu cipuri Kyro. Proprietarul licenței este și va rămâne Imagination Technologies. Potrivit zvonurilor se pare că s-a găsit deja un nou partener de licență. Plăcile grafice cu cipul Kyro II Ultra vor fi produse printre altele de către VideoLogic.



#### ȘI ACUM CE FACEM?

Probabil că și fără STM vor exista urmași ai popularului procesor grafic Kyro II.



## AMD-8000

# Chipset de placă de bază nou de la AMD

Împreună cu procesoarele de 64 biți „Hammer” care află încă în stadiul de dezvoltare, AMD vrea să scoată pe trimestrul patru un nou chipset. AMD-800 va fi construit modular și astfel va fi ușor de asamblat de producătorii plăcilor de bază pe produsele acestora. Deosebit de interesantă este implicarea tehnologiei Hyper Transport, care se utilizează deja în plăcile de bază cu chipset-ul Nforce de la Nvidia pentru a atinge benzi interne de memorie mai largi și aducând astfel o performanță generală mare.

**ADIERI DE VIITOR** Procesorul cu numele de cod „Hammer” se află în stadiul de dezvoltare.



## PENTIUM 4 ȘI ATHLON XP

# Reduceri de preț la Intel și AMD

Procesoarele devin din ce în ce mai ieftine. Procesoarele Pentium 4 ale lui Intel între 1.600 MHz și 1.900 MHz sunt deja cu 18 procente mai ieftine decât la începutul anului. Procesoarele Athlon XP de la AMD cu numele 1.600+, 1.700+, 1.800+ și 1.900+ costă chiar cu până la 19 procente mi puțin. După cum și era de așteptat procesoarele high-end AthlonXP 2.000+ și Pentium 4 de la 2.000 MHz în sus nu s-au ieftinit.

**IEFTIN** De la începutul anului scad prețurile, la unele procesoare până la 19 procente.

## LOGITECH Z-560

# Un sistem bombastic de boxe 4.1

Specialiștii în accesorii de la Logitech au prezentat la CeBIT un sistem de boxe certificat THX cu numele Z-560. Acesta este standardul noii serii Z, din care fac parte și modelele mai puțin performante Z-450 și Z-340. Mulțumită tehnologiei special patentate boxe ating o senzație auditivă realistă la jocurile PC, filme DVD și la CD-uri de muzică. Z-560 este compus din patru sateliți precum și un subwoofer, livrează efectiv 400 Wați și se găsește de la sfârșitul lui martie la 280 USD în comerț.



**PUTERNIC ÎN SUNET** Modelul de top al noii serii de boxe Logitech: sistemul 4.1 Z-560.

## VISIONTEK XTASY GEFORCE4 MX 440

# Nou producător de plăci grafice



**PLĂCI GRAFICE NOI** Visiontek scoate acum plăci grafice și în Europa.

Primele plăci grafice ale firmei mai puțin cunoscute Visiontek ([www.visiontek.com](http://www.visiontek.com)) se numesc Xtasy GeForce4 MX 420 și Xtasy GeForce4 MX 440. Ambele plăci AGP sunt dotate cu cipurile grafice Nvidia cu același nume și dispun de o ieșire TV. MX 420 va costa 150 USD, MX 440 va costa cu 20 USD mai mult. Mai multe despre performanțele cipurilor GeForce4 poți citi în marele nostru test GeForce4 de la pagina 16.

## Nu va mai fi Athlon?

Din februarie AMD nu mai produce procesoare Athlon, ci se concentrează complet asupra urmașului cu numele Athlon XP. Purtătorul de cuvânt AMD Jan Gütter a confirmat PC Games că procesorul nu se mai livrează: „Nu mai producem decât procesoare XP”, ne-a spus Gütter.

[www.amd.com](http://www.amd.com)

## DMA/133 și RAID

Innovision scoate pe piață o placă PCI, cu controller DMA/133. Placa poartă numele de Extreme I/O AP-1680 și pe lângă rapidele hard diskuri DMA/133 suportă și funcțiile RAID (RAID 0, RAID 1 și RAID 0+1), astfel încât două unități de stocare pot fi combinate rezultând una singură. Pe lângă asta controllerul suportă concomitent patru unități IDE. AP-1680 este compatibil și cu unitățile DMA/100.

[www.innovision.com](http://www.innovision.com)

## Jukebox MP3

Specialiștii de la Terratec scot pe piață un MP3 box negru. Deosebit este la acesta: poate copia CD-urile introduse în unitate din format MP3, WMA sau WAV pe hard disk. Melodiile se pot selecta printr-un sistem de bancă de date performant. Prin USB aparatul poate fi cuplat chiar și la PC, pentru a putea procura denumirile melodiilor de pe CD-ul introdus în aparat direct din Internet. Prețul lui C.A.R. 4000 este de 940 USD.

[www.terratec.com](http://www.terratec.com)

## Și mai multe plăci grafice

PNY Technologies este o nouă firmă, care și va scoate pe piață primele plăci grafice GeForce4 pe piață pe numele Verto, printre care se vor găsi plăci cu cipurile GeForce4 MX-420, MX-440, TI-4400 și TI-4600.

[www.pny.com](http://www.pny.com)

## Wireless mouse colorat

Cordless Mouse de la Logitech a apărut acum și într-o ediție specială, care se livrează cu patru fațete colorate. Culoarele sunt albastru, galben, roșu și metalizat. Mouse-ul radio lucrează până la o rază de doi metri depărtare de la emițătorul USB fără probleme și necesită driverul „MouseWare” de la Logitech. Ediția specială costă cca. 40 USD.

[www.logitech.com](http://www.logitech.com)



# Return to Castle

## Return to Castle Wolfenstein

culege varianta românească  
a laurilor victoriei.

Jucătorii noștri sunt mai  
obiectivi decât ai lor...

### Armele favorite

Jucătorii noștri au folosit după cum urmează: pușca cu lunetă (52%), pistolul mitralieră (31%) și aruncătorul de flăcări (14%). Cuțitul, pistolul și grenada nu au pătruns în arsenalul preferat de cititori.

**D**oar cu puține luni în urmă, toate Oficiile de testare a pericolozității produselor destinate tinerilor ținteau cu un arătător indignat spre Ego-Shooterele mele și ale voastre. Mai toți producătorii se așteptau în cel mai fericit caz, la ștampila cu înscrisul „peste 18 ani”. Mulți au pariat, bazându-se pe aceste considerente, că *Return to Castle Wolfenstein* va fi interzis comercializării libere prin magazine. Se pare însă că vremurile s-au schimbat;

autoritățile respective par a reveni asupra criteriile de evaluare, devenind mult mai moderați în această privință. Urmarea, *Return to Castle Wolfenstein* capătă ștampila cu înscrisul „peste 16 ani” pentru că a renunțat la detaliul brutal în grafică.

Au cititorii vreo problemă cu tematica „celui de-al Doilea Război Mondial”? Nuuu... Pe 62% dintre ei îi lasă rece amplasamentul acțiunii câtă vreme au în față un shooter de calitate. Sunt

### Fiți mulțumiți că v-ați născut mai târziu

62 % dintre gameri sunt încântați că acțiunea se desfășoară în cel de-al Doilea Război Mondial atâta timp cât au de-a face cu un shooter de calitate. Există jucători, în proporție de 28%, care sunt înnebuniți după atmosfera de război. Șapte procente de declară indiferență față de plasarea acțiunii. Există și un procent de 3% care se simt deranjați de acest lucru.

### Adversari pentru toate gusturile

Se pare că garda de elită, destul de sexy în uniformele strâmte și posesoare de picioare interminabile, este favorita publicului amator în proporție de 64%. Amărății zombie se mulțumesc cu un 12%.



# Wolfenstein

chiar încântați de jocurile situate într-un război mondial. În mod satiric, cadrul desfășurării acțiunii este exagerat - mai rău nici că se poate - creaturile zombie ticsind nivelurile. Asta e de altfel o particularitate a lui **Return to Castle Wolfenstein**, care nu lasă o impresie foarte bună: doar 12% declară că vietățile subterane au fost adversarii preferați. Totuși, în ansamblu, AI-ul caracterelor controlate de PC a fost apreciat pozitiv de marea majoritate a jucătorilor: 62% au notat cu 8 comportamentul adversarilor.

Pe de altă parte, modificările din story aduc avantaje imense firmei distribuitoare Activision. Produsul actual care îi face concurență, **Medal of Honor: Allied Assault** al celor de la

Electronic Arts, derulează aceeași tematică însă renunță la orice fel de exagerare favorizând astfel derularea realismului. Se ajunge astfel la un „peste 18 ani” și **Medal of Honor: Allied Assault** e de la bun început mai limitat de către organele competente decât **Return to Castle Wolfenstein**.

Și Activision nu are de suferit, căci majoritatea cititorii noștri situează **Return to Castle Wolfenstein** în zona shootere-lor de succes, ceea ce înseamnă că opi-

nia publică este în acord cu punctajul dat de redacția PC Games (86%).

O cu totul altă temă o reprezintă modul multiplayer. Doar 34% l-au încercat deja din care majoritatea îl notează cu 10 sau 9. Însă: suplimentarea cu hărți noi, așa cum am fost obișnuiți în duelurile din alte ego-shootere, este minimă. De regulă nu trec câteva săptămâni până când designerii independenți să inunde rețeaua de pe Internet cu hărți proprii.

## Singleplayer - Cât și Cum?

Un covârșitor 83% apreciază durată jocului ca fiind potrivită, doar 15% fiind ahtiați după mai multe ore de RtCW. Gradul de dificultate este mediu pentru 57%. 32% consideră că acesta diferă de la o misiune la alta. Cinci procente simt că nu sunt suficient solicitați.

## Harta cea mai cool

45% votează harta Beach Invasion ca fiind cea mai tare pentru modul multiplayer. În Castle se luptă cu plăcere 33%, iar Catacombele rămân cu doar 12%. Toate celelalte hărți primesc sub 10%.

## Detalii de talii superioare

52% sunt nevoiți să facă mici reduceri ale detaliilor grafice pentru a savura jocul. Un procent supărător a trebuit să reducă detaliul: 27%. Norocoșii în proporție de 21% rulează RtCW fără probleme cu maximal details.

## Artificii inteligente

Certificatul pentru comportamentul personajelor controlate de PC a fost remis: 13% - nota 10, 62% - nota 8 și 11% - nota 6.

## Multiplayer - Sanitarul infect

Pentru rolul cel mai neatractiv în modul multiplayer a fost votat medicul. 26% votează inginerul.





# Întoarcerea mistereleor

**Cu Broken Sword 3, Charles Cecil dorește să clădească un nou fel de adventure, rapid și incitant. Șeful de la Revolution Software, de vorbă cu PC Games.**

**P** **PC Games:** Charles Cecil, aventurile 2D sunt moarte. De ce? Să-și fi pierdut oamenii cheful pentru istorie?

**Charles Cecil:** Nu, nu, această plăcere există încă. Cu siguranță. E vorba doar de faptul că dezvoltarea tehnică ne-a oferit alte forme de jocuri. Pentru nivelul tehnic din urmă cu zece ani, aventurile tradiționale erau minunate, doar că, între timp sunt depășite și au fost lăsate de-o parte. Să fiu sincer, pe mine deja m-a cuprins frustrarea când mă ocupam de Broken Sword 2 - în 2D, opțiunile în conceptul jocului fiind foarte limitate.

**PC Games:** Sunt toți designerii de acord? Cum vorbiți despre aventuri în spatele culiselor?

**Charles Cecil:** Habar nu am, nu sunt invitat niciodată. Nu, hai să fim serioși - se discută, într-adevăr. Și punctul în care nu sunt de acord cu cei mai mulți dintre ei sună cam așa: uitați 2D, aruncați toate conceptele pe care le-ați avut până în prezent și descoperiți totul din nou. Doar ideea poate și trebuie să rămână.

**PC Games:** Mulți jucători își mai aruncă privirea asupra clasiciilor. Tu nu ești, deci, adeptul?

**Charles Cecil:** Deloc. Sunt bucuros că acest capitol s-a încheiat. Point & Click e mort - aventurile

însă mai trăiesc. În 3D se deschid posibilități uimitoare. Avem atât de multe instrumente noi. Scopul nostru în prezent e să dezvoltăm viitoarea generație a aventurii, fără să mai luăm în calcul calitățile de pe vremuri.

**PC Games:** N-au existat încercări de transpunere în 3D, să zic, de exemplu, *Grim Fandango*, *Monkey Island 4* sau *Gabriel Knight 3*?

**Charles Cecil:** Astea au fost aventuri 2D care au fost regândite în culise pentru 3D. N-a fost însă destul. Trebuie să trecem la un nou start, să vedem ce este într-adevăr posibil în 3D și, apoi, să ne gândim ce are sens pentru un 3D.

**PC Games:** Momentan lucrați la *Broken Sword 3*. Concret, ce faceți mai bine?

**Charles Cecil:** În *Broken Sword 3* dorim să avem parte de multă muncă de detectiv - astfel încât jucătorul să fie nevoit să cerceteze, să observe, să întrebe oameni și să combine. Putem să-l facem să se cațere pe dulapuri, să se furișeze prin colțuri și să pătrundă în scene de acțiune. Nu e vorba de pistoale sau ceva asemănător, petru că acest lucru ar schimba jocul în totalitate. Sunt însă niște scene pe care ni le închipuim, care vor servi drept model dramaturgiei. Și, chiar și cu vintele încrucișate mai pot avea de-a face cu rapiditatea reacției. *Broken Sword 3* va purta în sufletul său aventura, însă va avea un efect cu mult mai dinamic și mai rapid.

**PC Games:** Ce rezultat îți promiți?

**Charles Cecil:** Vreau să-i atrag pe toți cei cărora le-a plăcut sistemul 2D și care îl doresc din nou. Vreau ca oamenii să spună un singur lucru când va apărea *Broken Sword 3*: „Cum de am putut fi atât de naivi, era clar că va continua!”

**PC Games:** Ce planificați pentru controlul în 3D?

**Charles Cecil:** Tocmai am prelucrat pentru Game

Boy Advance *Broken Sword 1* și am observat cât de simplu poate funcționa un control direct. Întotdeauna credeam că acest lucru va încurca identificarea cu figura principală, dacă trebuie să acționezi prin tastatură. Dacă e bine făcut, acest lucru nu se întâmplă. Vom rezolva problema controlului în așa fel încât obiectele interesante vor reflecta o lumină când se va trece pe lângă acestea iar, pe de altă parte, prin apăsarea unei taste vor putea fi activate.

**PC Games:** Perspectiva camerei e un alt prag.

**Charles Cecil:** Sigur - dacă jucătorul își pierde orientarea, totodată pierde legătura cu caracterul său. E cunoscut din filme; scenele prea dure îi zăpăcesc pe unii. Pe de altă parte, într-un 3D, camera nu trebuie să atârne doar la persoana a treia, așa cum este cazul în jocurile de acțiune. Nimeni nu dorește acest lucru și nimeni nu are nevoie de așa ceva. Vom alege perspectivele cu mare grijă.

**PC Games:** Nu te gândești cumva la o cameră care să poată fi rotită în mod liber?

**Charles Cecil:** Împotriva acestui lucru am două argumente. Primul: fiecare unghi, fie el cât de mic, trebuie să existe din punct de vedere grafic. La modul general, s-ar re-





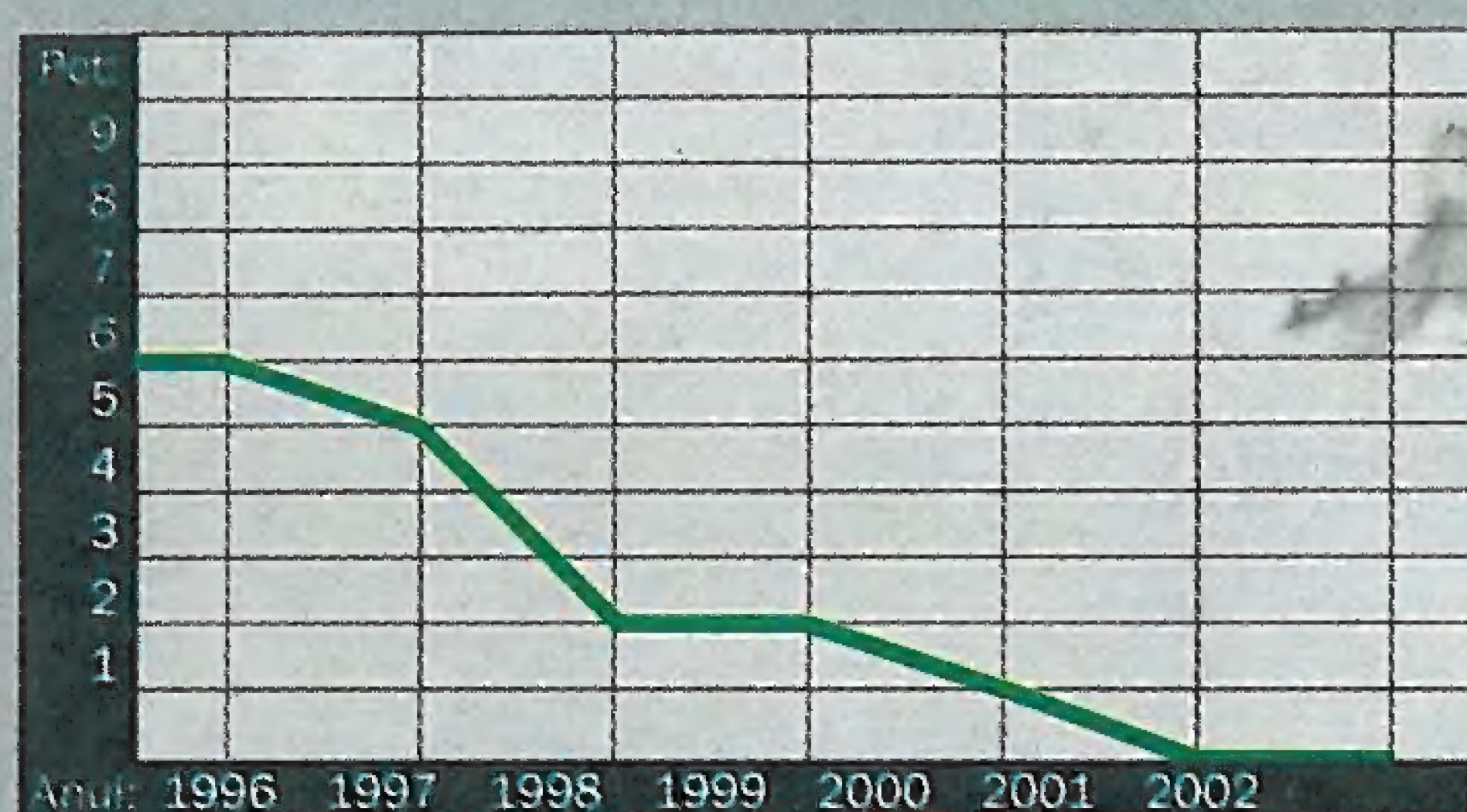
MILIA 2002 Charles Cecil la interviul de la expoziție luat de PC Games.



**RATEU** După falimentul producătorului Dinamic, Runaway - deja terminat - n-a reușit să-și găsească distribuție.

## Grafic descrescător

La jumătatea anilor '90 se marca înflorirea aventurilor clasice. De atunci încoace, cifrele valorice au scăzut (vezi diagrama). Pentru 2002 nu s-a anunțat în mod oficial nici un produs - doar un zvon spune că **Space Quest 7** se apropie.



### 1996

Misterul lui Master Lu (90%)  
Discworld 2 (83%)  
Down in the Dumps (85%)  
Gabriel Knight 2 (88%)  
The Dig (89%)  
Toonstruck (85%)

### 1997

Broken Sword 2 (85%)  
Blade Runner (92%)  
Escape from Monkey Island (88%)  
Floyd (80%)  
Little Big Adventure 2 (87%)

### 1998

Grim Fandango (91%)  
Rent-a-Hero (84%)

### 1999

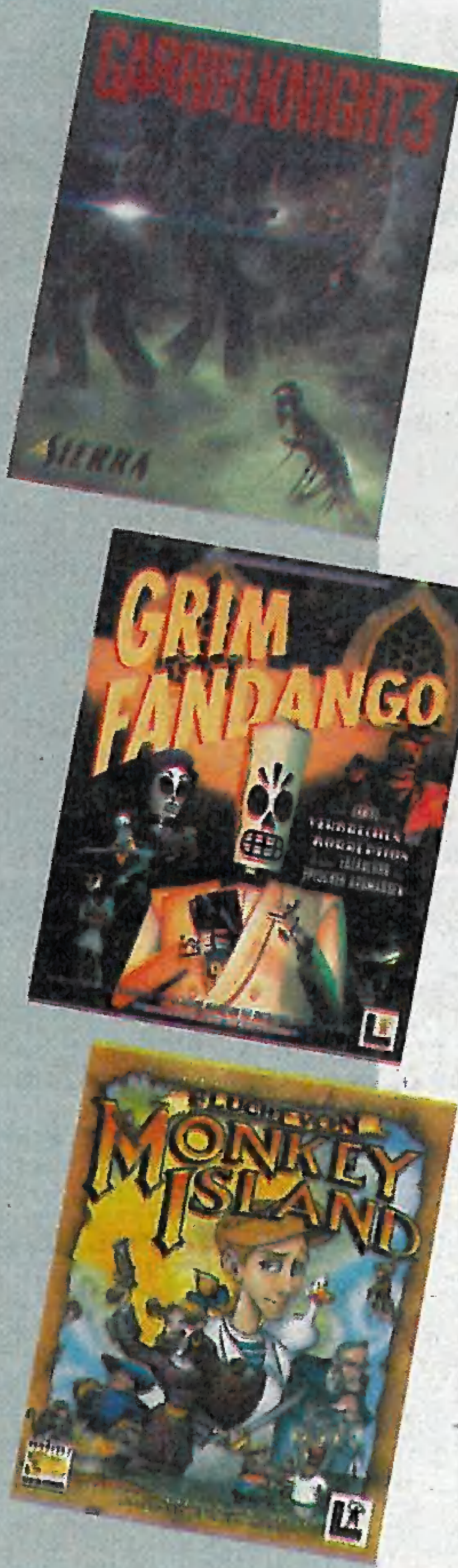
Discworld Noir (88%)  
Gabriel Knight 3 (80%)

### 2000

Escape from Monkey Island (86%)

### 2001

### 2002



duce astfel calitatea. Cel de-al doilea: dorința existenței unei camere libere apare doar atunci când jocul nu se arată în mod automat corespunzător setărilor întreprinse. Referitor la acest subiect, gândim pragmatic și suntem de părere că un lucru bine făcut nu necesită această perspectivă.

**PC Games:** Pentru a rezolva problema atmosferei, vă aveți nevoie și de regizori?

**Charles Cecil:** Ba da, cum să nu. Întotdeauna am lucrat intens cu oameni care nu făceau parte din branșa noastră, și anume, cu o echipă de la Pinewood Studios, unde se toarnă permanent scene pentru Hollywood. Dacă dorim să creăm cu adevărat o experiență cinematografică, trebuie să-i întrebăm pe profesioniști. Menținem însă controlul, deoarece capitolul joc este mai important. Căci, unde ajungem dacă ne axăm numai pe film, am văzut deja în cazul „filmelor interactive”.

**PC Games:** Ești pentru contopirea dintre joc și film?

**Charles Cecil:** Atâta vreme cât vechile erori pot fi evitate, da. La filmele interactive se spunea: „Vă iubim atât de mult pe voi, cei de la Hollywood - vă rugăm să faceți jocurile noastre”. A fost un dezastru. În ziua de azi luăm aminte la ceea ce se spune din partea oamenilor de film. Scopul nostru e unul natural, și anume de a crea ceva care să te cuprindă exact ca și un film și, în plus, să conțină un element de interactivitate. Asta, pentru că are potențial.

**PC Games:** Înseamnă că planificați cu **Broken Sword 3** un comeback general al aventurii?

**Charles Cecil:** Tocmai acolo țin-tește mândria noastră. Suntem o firmă mică, fără resurse financiare prea mari. Trebuie să scriem jocuri

care se vând. Și, dacă ne gândim la **Broken Sword 3**, atunci el corespunde din toate punctele de vedere.

**PC Games:** Eroii din **Broken Sword 3** se numesc George și Nico. Poți să spui cum le va merge celor doi în partea următoare?

**Charles Cecil:** Hai să vorbim despre partea jucabilă. Din cauza scenelor mai rapide, ambele caractere sunt mai active și mai atletice. În afară de asta - hm. Vrem să păstrăm în viață legătura dintre George și Nico. Ea mereu sexy, el oarecum cool - și totul trebuie să fie mișto.

**PC Games:** George va fi athletic? Așa cum e și Indiana Jones?

**Charles Cecil:** Nu, nu, nu! Nu va apărea ca și Indiana Jones. Totuși, va putea din când în când să facă lucruri asemănătoare. Să ne imaginăm că George e urmărit de un câine și trebuie să sară repede peste un zid. Nu ar reuși acest lucru la fel de elegant ca și Indiana Jones - însă ar ajunge de partea cealaltă a zidului, chiar și cu puțin au și ah.

**PC Games:** Încă o încercare: poți să ne divulgi mai multe detalii despre story?

**Charles Cecil:** Păi, subtitlul se numește „The Sleeping Dragon”.

**PC Games:** Acest lucru e cunoscut.

**Charles Cecil:** Și asta o vom combina cu călăreții templului. **Broken Sword** a fost gândit întotdeauna sub forma unei trilogii și, de aceea, și această parte va continua cu idei ale primelor părți și le va oferi chiar și un final. Mai mult nu mai spun.

**PC Games:** Când va apărea **Broken Sword 3**?

**Charles Cecil:** Oh, mai durează pe puțin jumătate de an.



# Opt plăci grafice GeForce4 în testul de anduranță

## Cipurile grafice actuale în comparație

Detaliile tehnice ale noilor cipuri grafice GeForce4: pentru a putea fi comparate am adăugat și datele altor cipuri grafice actuale.

Cipset	GF4 MX 420	GF4 MX 440	GF4 MX 460	GF4 TI 4400	GF4 TI 4600	GF2 MX 400	GF3 TI 200	GF3 TI 500	Radeon 8500
Codename	NV17 SDR	NV17 DDR	NV17 Pro	NV25	NV25 (Ultra)	NV11	NV20	NV20	R200
Hardware T&L	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Pixel și Vertex-Shader	Nu	Nu	Nu	Da	Da	Nu	Da	Da	Da
Frecvență cip	250 MHz	270 MHz	300 MHz	275 MHz	300 MHz	200 MHz	175 MHz	240 MHz	275 MHz
Frecvență memorie	166 MHz SDR	200 MHz DDR	275 MHz DDR	275 MHz DDR	325 MHz DDR	166 MHz SDR	200 MHz DDR	250 MHz DDR	275 MHz DDR
Engine (Pixel x Texel)	2x2	2x2	2x2	4x2	4x2	2x2	4x2	4x2	4x2
Lățime de bandă memorie în GB/s	2,7	6,4	8,8	8,8	10,4	2,7	6,4	8	8,8
Memorie suportată în MB	64	64	64	128 (3,6 ns)	128 (2,8 ns)	32/64	64/128 (4 ns)	64 (3,8 ns)	64/128 (3,6 ns)
Gigapixel procesați pe secundă	0,5	0,54	0,6	1,1	1,2	0,4	0,7	0,96	1,1
Gigatexel procesați pe secundă	1	1,1	1,2	2,2	2,4	0,8	1,4	1,92	2,2
Poligone procesate pe secundă	31 milioane	34 milioane	38 milioane	137 milioane	150 milioane	25 milioane	44 milioane	60 milioane	69 milioane



Așa arată  
jocurile GeForce4:

Comanche 4



DroneZ



Morrowind



Neverwinter Nights



Cu cele șase variante diferite de chipuri grafice, **noua generație a plăcilor grafice GeForce4 oferă performanță 3D în toate categoriile de preț.** Noi am testat șapte plăci grafice cu noile cipuri.

**C**e să cumperi? Mulți dintre cititori și-au făcut deja probabil griji după primele informații (pe care le-am publicat în numerele anterioare) că pentru a-și procura o nouă placă grafică GeForce4, datorită evoluției tehnologice vor trebui să investească din nou mai multe sute de dolari în noul hardware grafic. De aceea PC Games s-a ambalat și a testat pentru tine toate plăcile GeForce4 disponibile. Plăcile testate nu sunt cele pe care Nvidia le pune la dispoziție cu scopuri de testare, ci sunt în exclusivitate produse pe care le poți găsi și pe rafturile magazinelor. Ce inovații tehnologice ne aduc noile cipuri GeForce4, cât de rapide sunt și dacă are de fapt vre-un rost să-ți dotezi PC-ul cu ele, toate acestea le afli pe paginile următoare.

MATEI ALEXANDRU

## GeForce4 - sa faci pasul sau nu?

Seria cipurilor grafice ridică multe întrebări despre performanța 3D a plăcilor grafice existente. Noi îți dăm răspunsurile.

#### Jocurile mele 3D vor rula în principiu mai repede, dacă instalez o placă GeForce4 în PC-ul meu?

Nu, deoarece nu o avem de-a face cu un singur cip GeForce4 ci cu două serii GeForce4 cu momentan cinci cipuri diferite. Cipurile GeForce4 mai ieftine și, în același timp, și mai lente, se numesc MX-420, MX-440 și MX-460, în timp ce elita mai scumpă a

performanțelor 3D poartă numele de GeForce4 Ti-4400 și Ti-4600. Cu plăcile grafice Ti pe sistemele începând de la circa 1.000 MHz, poți atinge o creștere a performanței 3D de până la 50 procente (de exemplu: Aquanox cu Anti Aliasing activat). În cazul sistemelor preconfigurate cu „placă grafică GeForce4” trebuie să adopți o poziție foarte sceptică, căci la aceste oferte e

foarte probabil că se folosesc relativ mult mai slabe plăci MX.

#### Un GeForce3 nu mai este suficient pentru jocurile actuale?

E mai mult decât suficientă. Cu oricare GeForce3 pe următorul an și jumătate vei fi cu siguranță pe partea sigură, cel puțin în jocurile 3D. Cine însă pune accent pe o calitate și mai bună a imaginii la rate de refresh ale ecranului ridi-

cate, merită să se fileze cu scumpa placă Ti. În afară de aptitudinile multi-monitor și optimizatului AA „Accuvie” al plăcilor grafice GeForce4, pentru cei care joacă atât jocuri 2D cât și 3D nu există nici un motiv pentru upgrade. Plăcile GeForce3 atât de populare își vor mai păstra o bună vreme locul de pe rafturile magazinelor.





# GeForce4 MX

Bazându-se pe cipul grafic NV17, plăcile GeForce4 MX sunt o alegere bună pentru începători și pentru jucătorii economi.

**G**eForce4 MX, așa se numește o întreagă serie compusă de fapt din trei cipuri grafice. Plăcile grafice cu cip MX sunt concepute pentru începători și, de aceea, din punct de vedere tehnologic, nu sunt atât de avansate ca și plăcile grafice GeForce4. Acest lucru devine deosebit de clar, dacă arunci o privire asupra numelui de cod al cipurilor GeForce4 MX. Plăcile grafice GeForce4 MX sunt bazate pe cipul grafic NV17 al lui Nvidia, în timp ce în toate plăcile grafice GeForce3 bate deja un motor grafic mai puternic, și anume NV20. Unul dintre dezavantajele care rezultă astfel este că plăcile GeForce4 MX nu suportă prin hardware-ul lor în întregime interfața de jocuri DirectX 8. Cu toate detaliile activate, **Aquanox** nu arată atât de frumos și, înainte de toate, nu rulează atât de rapid pe un GeForce4 MX ca și pe o placă grafică GeForce3. Pentru aceasta îi lipsește puterea de calcul deosebită a Pixel și Vertex Shader-elor, la care apelează DirectX 8: aceste mici unități de calcul își folosesc forțele în exclusivitate pentru a reda efecte de suprafață deosebit de realiste și obiecte 3D mai complexe. În locul acestora au fost integrate comenzi de Vertex Shader permanente care, cu toate că sunt utilizabile pentru animațiile faciale, nu ajută în jocurile 3D. Prin urmare, cine dispune deja de un GeForce3, să nu-și cumpere nici decum un GeForce4 MX. Cine are însă o placă din seria GeForce2 GTS/ Ultra/ Ti, să investească mai degrabă într-un un GeForce3 Ti-200 sau să treacă direct la Ti-4400.

## GeForce4 MX: Pro și Contra

Toate avantajele și dezavantajele noului cip grafic.

Cipurile grafice GeForce4 MX sunt în principiu cipuri grafice GeForce2 puternic optimizate. Pe lângă posibilitatea de a putea executa în sfârșit și AA prin multi-sampling, au fost dotate cu o funcție de gestionare efectivă a memoriei și aptitudini mai bune de decodare DVD. Ce știe fiecare cip în parte, cât sunt de rapide și cât costă, poți citi aici.



### GeForce4 MX-460 (Preț: 160 până la 185 USD)

Aproximativ la fel de rapid ca un GeForce3 Ti-200. Această placă, cu toate că nu poate reda efecte grafice DirectX8 senzaționale, e absolut aptă de competiție în jocurile DirectX7 mai ales cu AA „Accuview” activat.



### GeForce4 MX-440 (Preț: 130 până la 170 USD)

În acest caz primești o performanță de clasă medie la un preț comparativ mic. Mulțumită memoriei DDR cu 400 MHz frecvență efectivă de tact, plăcile MX-440 oferă o performanță 3D bună pentru buzunarul mic.



### GeForce4 MX-420 (Preț: 100 până la 130 USD)

Cip grafic absolut pentru începători. Performanță 3D submediocră datorită benzii de memorie înguste a memoriei SDR. Din punct de vedere al performanțelor, e aproximativ la fel de rapid ca un GeForce2 MX-400, însă mai scump. Mulțumită posibilității de operare a două monitoare este o idee bună pentru aplicații din domeniul biroticii. Astfel poți juca chiar și jocuri 3D mai vechi pe un PC de birou.



## GeForce4 și jocurile

Când am nevoie de un GeForce4 și care jocuri sunt suportate? Noi îți dăm răspunsul la cele mai urgente întrebări referitoare la jocurile suportate și a performanțelor acestora și îți spunem chiar și care este hardware-ul de care ai nevoie pentru Unreal 2!

**Am nevoie de un GeForce4 dacă în principal joc ego-shootere vechi cum ar fi Counter-Strike și jocuri 2D precum Civillisation 3?**

Nu, dacă ești mulțumit de performanțele de până acum. Dacă în PC-ul tău se află o RivaTNT2 M64, atunci cu un GeForce4 MX te poți aștepta la o performanță definitiv mai bună în jocurile 3D. Viteza jocurilor 2D, cum ar fi **Civillisation 3**, nu depinde decât de capacitatea memoriei și a procesorului. Pentru asta e suficientă teoretic orice placă grafică a ultimilor ani.

**Care sunt jocurile pe care le suportă deja GeForce4?**

Poți juca pe GeForce4 toate jocurile apărute în ultimii doi ani. Variantele MX nu sunt atât de rapide în jocurile 3D ca și versiunile Ti. În afară de aceasta, plăcile Ti suportă aptitudinile 3D speciale ale interfeței de joc DirectX 8. Jocuri optimizate special pentru aceasta sunt **Aquanox**, **S.W.I.N.E.**, **Incoming Forces**, **Comanche 4**, **Tiger Woods 2002**, **Ballistics**, **Everquest: Shadows of Lucin** și **DroneZ**. Alte jocuri cum ar fi **Unreal 2**, **Conflict: Desert Storm**, **The Elder Scrolls 3: Morrowind** și **Neverwinter Nights** urmează.

**Unreal 2 rulează cursiv pe orice placă GeForce4?**

Nu, nu la detalii maxime. Înainte de toate MX-420 va renunța deja la detalii medii datorită memoriei sale mai lente. La celelalte plăci MX trebuie să renunți la unele detalii (printre altele, efectele de Pixel și Vertex Shader), pentru a putea juca **Unreal 2** cu adevărat fluid. MX-420 devine aici o frână datorită memoriei lente de tip SDR și a benzii înguste de memorie. Cu un GeForce4 Ti nu ar trebui să întâmpini nici o problemă, cu condiția ca procesorul tău să aibă mai bine de 800 MHz.



# GeForce4 Ti



**Puterea imbatabilă de calcul** face din cipurile GeForce4 Ti cele mai rapide cipuri grafice de desktop.

## GeForce4 Ti: Pro și contra

Toate avantajele și dezavantajele noilor cipuri grafice.

Plăcile grafice Ti sunt gândite înainte de toate pentru fanii celor mai noi jocuri 3D. Cu procesoare de peste 1.000 MHz frecvență de tact colaborează cel mai bine și livrează chiar și la AA „Accuview” activat și la trilinear filtering o performanță 3D deosebită.



### GeForce4 Ti-4600 (Preț: cca. 440 USD)

Plăcile grafice cu acest cip grafic DirectX 8 se numără prin elita grafică. Prin rezervele mari de performanță sunt ideale pentru utilizarea concomitentă de AA și trilinear filtering. Jocurile 3D nu au mai fost văzute mai frumoase și mai lipsite de sacadări.



### GeForce4 Ti-4400 (Preț: cca. 350 USD)

Procesează comenzile DirectX 8 fără ajutorul procesorului și mulțumită memoriei DDR rapide și frecvențelor de tact destul de ridicate e potrivit înainte de toate pentru fanii celor mai noi și mai rapide jocuri 3D: **Medal of Honor: Allied Assault**,



**Return to Castle Wolfenstein** și **Aquanox** se numără printre acestea. Cine vrea să dea și mai mulți bani pe și mai multă performanță 3D, să apeleze direct la Ti-4600.



### GeForce4 Ti-4200 (Preț: 175 până la 220 USD)

Cip grafic care apare în trimestrul doi, care va fi mai slab tactat decât Ti-4400. Acesta va înlocui ca placă grafică DirectX 8 ieftinul cipul grafic GeForce3. Performanța acestuia însă va fi mai mare.



**L**a cipurile grafice Ti, Nvidia se bazează pe puternicul cip grafic NV25, care debutează luna aceasta sub o formă modificată și în consola de joc Xbox a lui Microsoft. E un monstru de calcul, dacă e vorba de redarea jocurilor DirectX 8 cu AA și trilinear filtering activat. Pe lângă frecvențele de tact imens de ridicate ale acestei serii de cipuri, Nvidia nu a dotat seria Ti doar cu un pixel shader nou (v1.3), ci și cu două vertex shadere noi. Performanța de poligoane mai ridicată rezultată de pe urma acestora nu mai necesită comentariu, căci un cip GeForce4 Ti-4400 procesează mai bine de trei ori mai multe poligoane decât un GeForce3 Ti-200. De asemenea la performanța 3D ridicată contribuie și diferitele tehnologii de eficientizare a memoriei pe care Nvidia le cuprinde sub denumirea de „Lightspeed Memory Architecture 2”. Pentru aplicațiile de birou este interesantă înainte de toate posibilitatea de a accesa două monitoare. La achiziție însă, trebuie să verifici câte porturi sunt montate pe respectivul model de placă grafică. Dacă producătorul plăcii grafice nu a pus un al doilea port video pe placă atunci această opțiune nu mai rămâne viabilă. Primele plăci Ti apar încă în luna curentă pe piață. În trimestrul doi de altfel, vor apărea în comerț plăci mai ieftine cu cipul grafic Ti-4200. Din punct de vedere al performanțelor, acesta se va situa probabil în regiunea unui GeForce3 Ti-200 și va costa probabil între 170 și 220 USD.

### INCREDIBIL

Performanța de poligoane a lui GeForce4 Ti-4600 e mai mare decât toate plăcile grafice Voodoo Graphics construite vreodată.

## Alternative la GeForce4

Plăcile cu cipul Radeon 8500 și GeForce3 Ti-200 mai sunt alternative bune față de noua generație de plăci grafice?

### Am un Radeon 8500, să îl schimb?

Nu, cu toate că plăcile Radeon 8500 sunt mai lente în jocurile DirectX 8 decât colegii GeForce4 Ti, oferă încă suficientă performanță 3D pentru a ține pasul pe următorul an și jumătate în orice joc 3D fără probleme cu oricare model de placă grafică high-end.

### Ce știe un GeForce4, ce nu știe și un Radeon 8500?

De fapt întrebarea ar trebui să fie pusă invers. Variantele MX sunt mult mai slabe decât un Radeon 8500, iar în jocurile 3D nu suportă pixel și vertex shader. Versiunile Ti sunt superioare unui Radeon 8500 în ceea ce privește pura putere de calcul. Totuși, Radeon 8500 are un avantaj: mulțumită tehnologiei Truform, în jocurile special optimizate, cum ar fi **Half-Life** sau **Serious Sam**, poate rotunji obiectele 3D colțuroase. Plăcile Ti nu pot face acest lucru, în pofida faptului că dispun de două unități vertex shader.





**REALISM PUR** Codeculd dezvoltă un engine grafic care e optimizat complet pe DirectX 8. Aici se apelează la imensa putere de poligoane a plăcilor GeForce4 Ti.

**EROIC** În jocul online City of Heroes se utilizează grafică DirectX 8, pentru a sufla viață în supereroi. Deosebit de interesant: detaliile de pe suprafața armurilor.

Denumirea celor două serii de cipuri GeForce4 e de-a dreptul derutantă. Din punct de vedere al performanței, plăcile MX nu sunt rele, dar nu sunt nici așa în 3D. Cu adevărat însă nu și-au meritat numele de GeForce4, mai ales pentru că Nvidia nu a dotat cipurile MX cu vertex și pixel shader. Această denumire derutează cumpărătorul care crede în mod logic că ar fi vorba de o placă mai bună decât una cu cip GeForce3. Acest lucru însă nu e valabil decât la plăcile GeForce4 Ti. John Carmack, programator șef la Id Software (Doom 3), are o părere foarte clară referitor la această problemă: „Să nu vă cumpărați GeForce4 MX pentru

**Doom 3.** Întâi am crezut că un GeForce4 e de fapt un GeForce3 mai rapid, însă să dai numele de GeForce4 MX unui cip NV17, e într-adevăr penibil. (...) Nvidia a dat aici total peste cap convențiile de nume. (...) Chiar dacă **Doom 3** va rula cu plăci MX, nu vor avea Pixel și Vertex Shader. Totuși reprezintă o alegere bună pentru mulți jucători, mai ales dacă ținem cont de faptul că foarte multe jocuri nu

folosesc patru pipeline-uri de texture și vertex shader-e. (explicații: GeForce3/4 Ti și Radeon 8500 dispun de patru pipeline-uri de texture, GeForce4 MX de doar două). Dar la naiba, mi-aș dori să le denumească altfel. La data apariției lui **Doom 3** Nvidia și Ati vor avea și așa cipuri mai performante în ofertă.”

Însă și alți programatori, cum ar fi Andreas Jungen de la Similis

## Actualele plăci GeForce4 testate în laborator

Name: V8460 Ultra

3DBlaster4 Titanium 4600

3DBlaster 4 Titanium 4400

G4MX460-VT

Winfast A170V DDR TH



Producător:

Asus

Preț:

410 USD

Cip grafic/frecvență:

GeForce4 Ti-4600/300 MHz

Memorie:

128 MB DDR-SDRAM

Detalii memorie:

650 MHz/128 Bit/2,8 ns

Interfețe:

VGA, TV-Out (S-Video), DVI

Setări opționale/CPU:

1.280x1.024, 32 Bit/la 1.000 MHz

Software:

Asus DVD, Aquanox, Midnight GT

Alte dotări:

S-VHS-/comp. cable, adaptor

Supratactabil:

Cip: 320 MHz, Memorie: 700 MHz

Punctaj:

9

Comentariu:

Cea mai rapidă placă grafică 3D, un vis absolut pt. fanii jocurilor 3D

Creative

440 USD

GeForce4 Ti-4600/300 MHz

128 MB DDR-SDRAM

650 MHz/128 Bit/2,8 ns

VGA, TV-Out (S-Video), DVI

1.280x1.024, 32 Bit/la 1.000 MHz

Incoming Forces, E-Racer OEM

Demo-CD

Cip: 310 MHz, Memorie: 680 MHz

9

Un zburător 3D cu o dotare bună, supratactabilă

Creative

350 USD

GeForce4 Ti-4400/275 MHz

128 MB DDR-SDRAM

550 MHz/128 Bit/3,3 ns

VGA, TV-Out (S-Video), DVI

1.280x1.024, 32 Bit/la 1.000 MHz

Incoming Forces, E-Racer OEM

Demo-CD

Cip: 310 MHz, Memorie: 675 MHz

8,8

O placă DirectX 8 foarte bună, cu un raport preț/performance foarte bun

MSI

175 USD

GeForce4 MX-460/300 MHz

64 MB DDR-SDRAM

550 MHz/128 Bit/3,3 ns

TV-Out (S-VHS/Comp.), Video-In

1.024x768, 32 Bit/la 700 MHz

Gamebundle, WinProducer, WinCoder

Composite cable, adaptor

Cip: 340 MHz, Memorie: 630 MHz

8,2

O performanță 3D cinstită, excelent supratactabilă

Leadtek

150 USD

GeForce4 MX-440/270 MHz

64 MB DDR-SGRAM

400 MHz/128 Bit/4 ns

TV-Out (S-Video)/-In (cablu)

1.024x768, 32 Bit/la 700 MHz

Winfast DVD, Colorific, Dronez, Gunlok

Hardwaremon./S-VHS-/Comp.-Kabel

Cip: 320 MHz, Memorie: 500 MHz

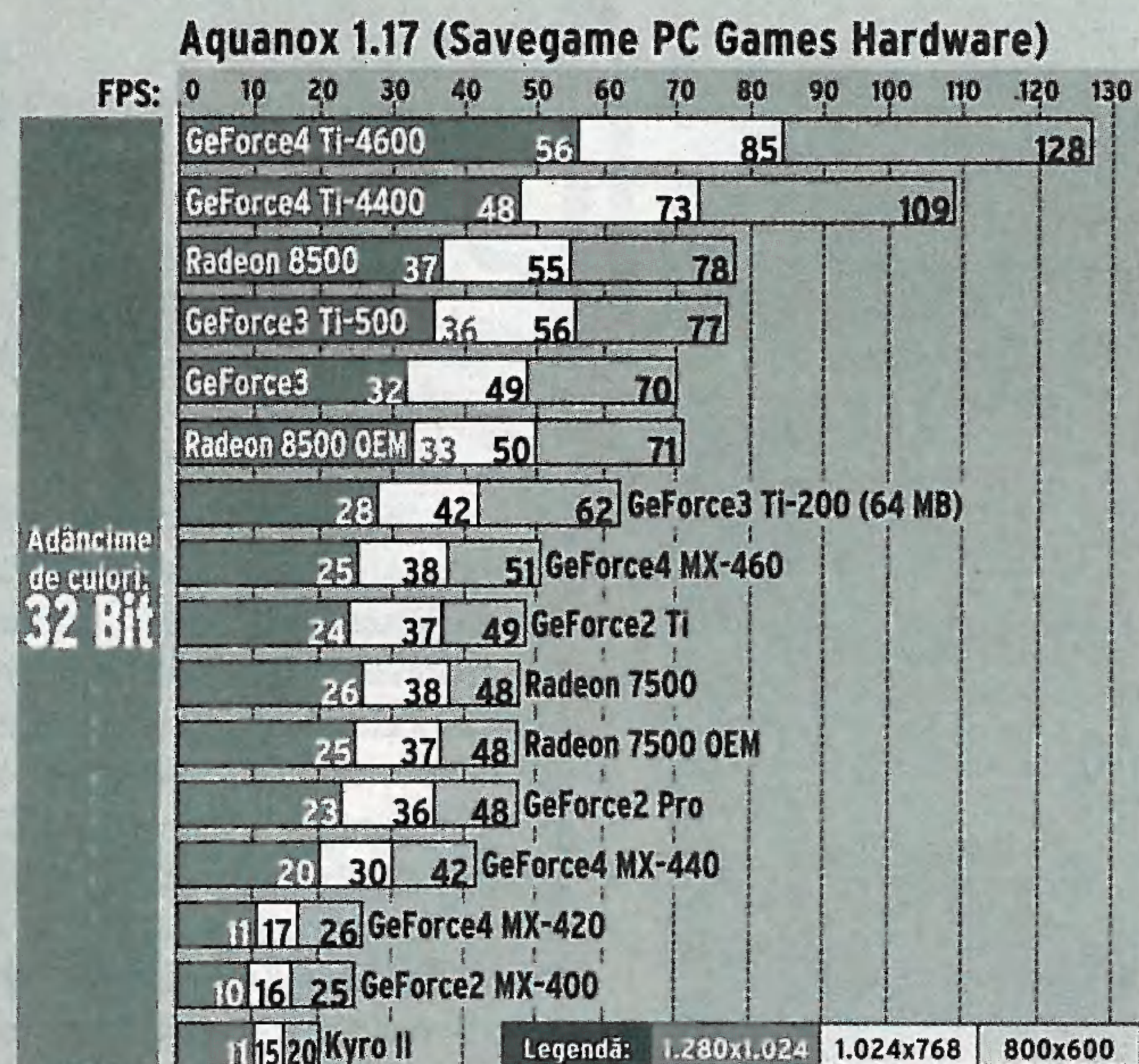
8

Placă grafică cu dotare complexă și performanță 3D bună



## Performanță: Aquanox

Ce performanțe au plăcile grafice actuale în comparație? Am ales DirectX 8 Aquanox pentru a afla.

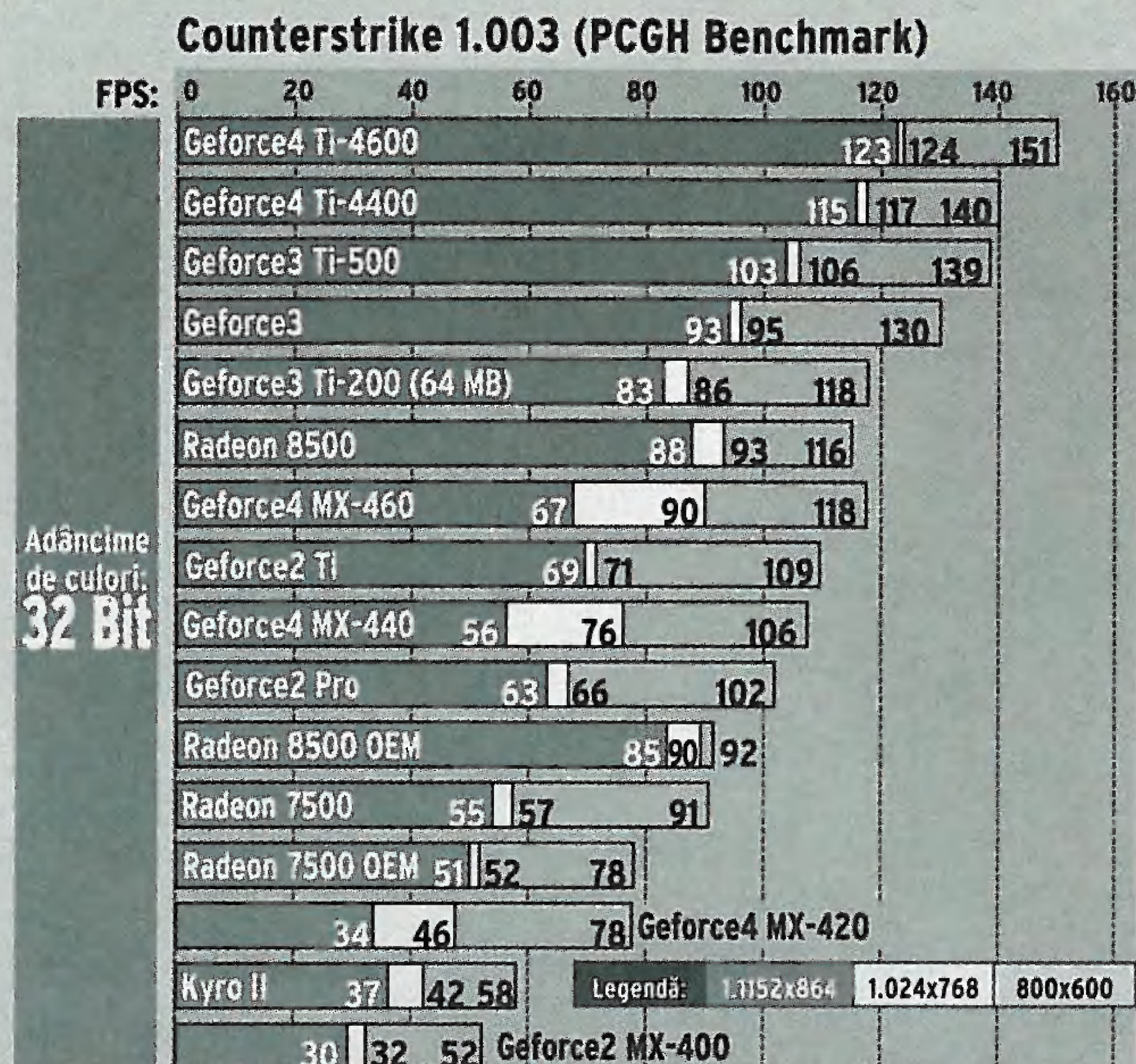


**Concluzie:** Jocul DirectX 8 destramă puternic eșantionul de testare. Dintre plăcile DirectX 7 doar MX-460 are valori bune. Mult înainte: plăcile GeForce4 Ti.

Setări: CPU: Athlon 1.400 C, Mainboard: Epox 8KHA+ (KT266A), Memorie: 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), Sistem de operare: Windows 98 SE, DirectX 8.1, Driver: Detonator 27.30, VSync oprit, trilinear Filter pornit

## Performanță: Counter-Strike

Și în Counter-Strike am dat frâu liber plăcilor GeForce4. Unele au fost mai rapide altele foarte lente.



**Concluzie:** Și în învechitul Counter-Strike plăcile GeForce4 Ti se situează mult în fruntea eșantionului. Ele sunt urmate imediat de plăcile GeForce3. Ultimii sunt Kyro II și GeForce2 MX-400.

Setări: CPU: Athlon 1.400 C, Mainboard: Epox 8KHA+ (KT266A), Memorie: 256 MB DDR-SDRAM (CAS 2.5), sistem de operare: Windows 98 SE, DirectX 8.1, Driver: Detonator 27.30, VSync oprit, trilinear Filter pornit

(Beam Beakers), au o părere foarte clară referitoare la această temă: „Bineînțeles e dificil, să găsești o denumire la o placă cum e GeForce4 MX, care să arate concret în care clasă de performanță se situează

placa. GeForce4 MX dispune de inovații cum ar fi Accuvie Anti Aliasing, care se regăsește pentru prima oară la seria 4, pe de altă parte lipsa pixel shader-elor ar trebui să plaseze placa în clasa de per-

formanță din jurul unei plăci GeForce2. Totuși, ar fi fost probabil mai bine să se aleagă o denumire în care performanța de poligoane și fillrate-ul au ceva de spus: adică ceea ce la urma urmei e cel mai important pentru jucători.”

MATEI ALEXANDRU

## GeForce3 în comparație

Tornado GF4 MX-440

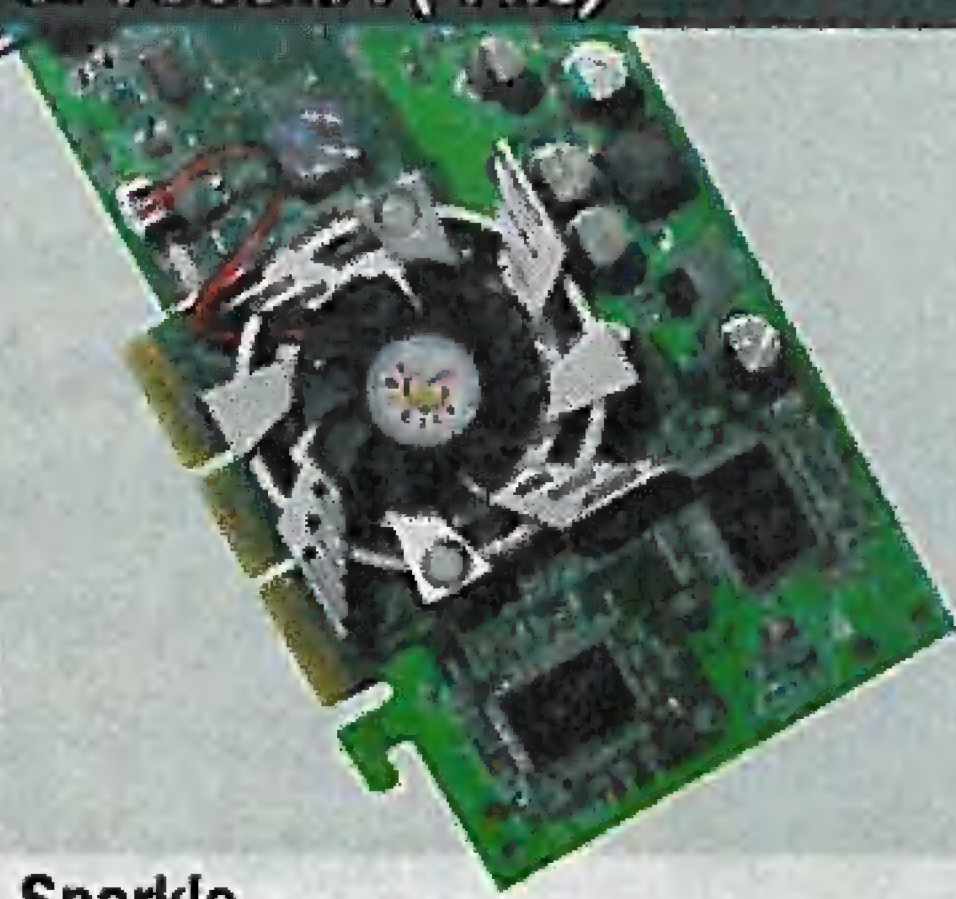


Innovision  
150 USD  
GeForce4 MX-440/270 MHz  
64 MB DDR-SGRAM  
400 MHz/128 Bit/4 ns  
TV-Out (S-Video)  
1.024x768, 32 Bit/la 700 MHz  
WinDVD 2000 OEM, Power Director  
Composite cable, adaptor  
Cip: 300 MHz, Memorie: 480 MHz

**7,8**

Nimic deosebit: performanță solidă  
multumită design-ului standard

SP7100M4 (4 ns)

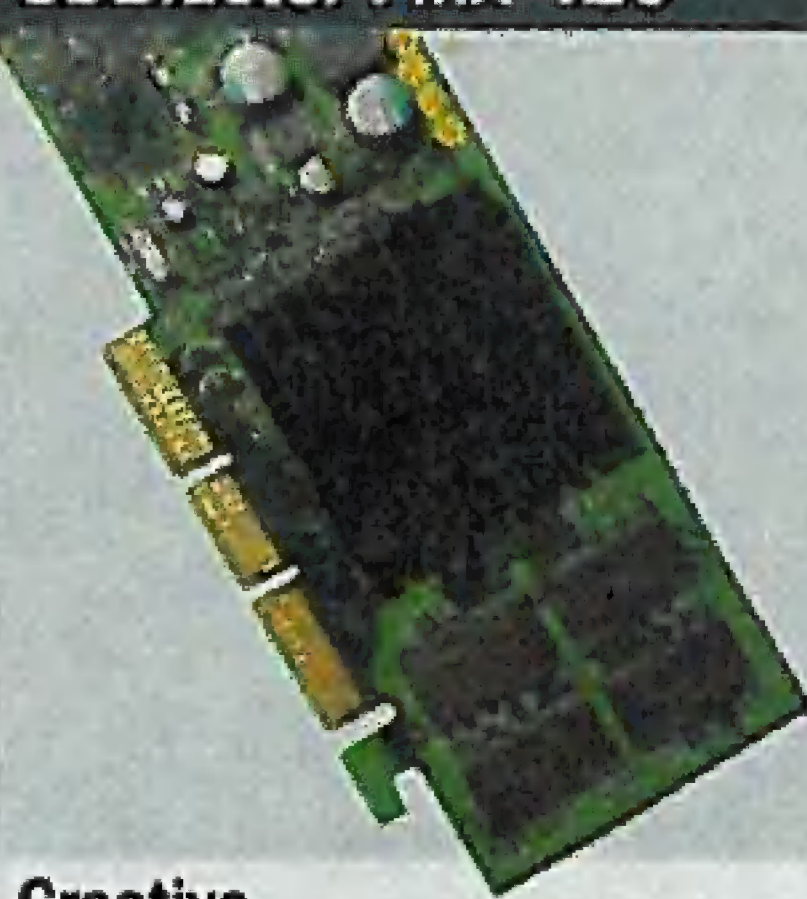


Sparkle  
150 USD  
Geforce4 MX-440/270 MHz  
64 MB DDR-SGRAM  
400 MHz/128 Bit/4 ns  
TV-Out (S-Video)  
1.024x768, 32 Bit/la 700 MHz  
-  
Composite cable  
Cip: 310 MHz, Memorie: 480 MHz

**7,4**

MX-440 cu dotare puternică

3DBlaster4 MX-420



Creative  
130 USD  
GeForce4 MX-420/250 MHz  
64 MB SDR-RAM  
166 MHz/128 Bit/5 ns  
VGA, TV-Out (S-Video)  
1.024x768, 16 Bit/la 400 MHz  
Incoming Forces, E-Racer OEM  
Demo-CD  
Cip: 270 MHz, Memorie: 216 MHz

**6,8**

Ieftină, dar pentru jocurile actuale  
nu se mai potrivește

3D Prophet III Ti-500

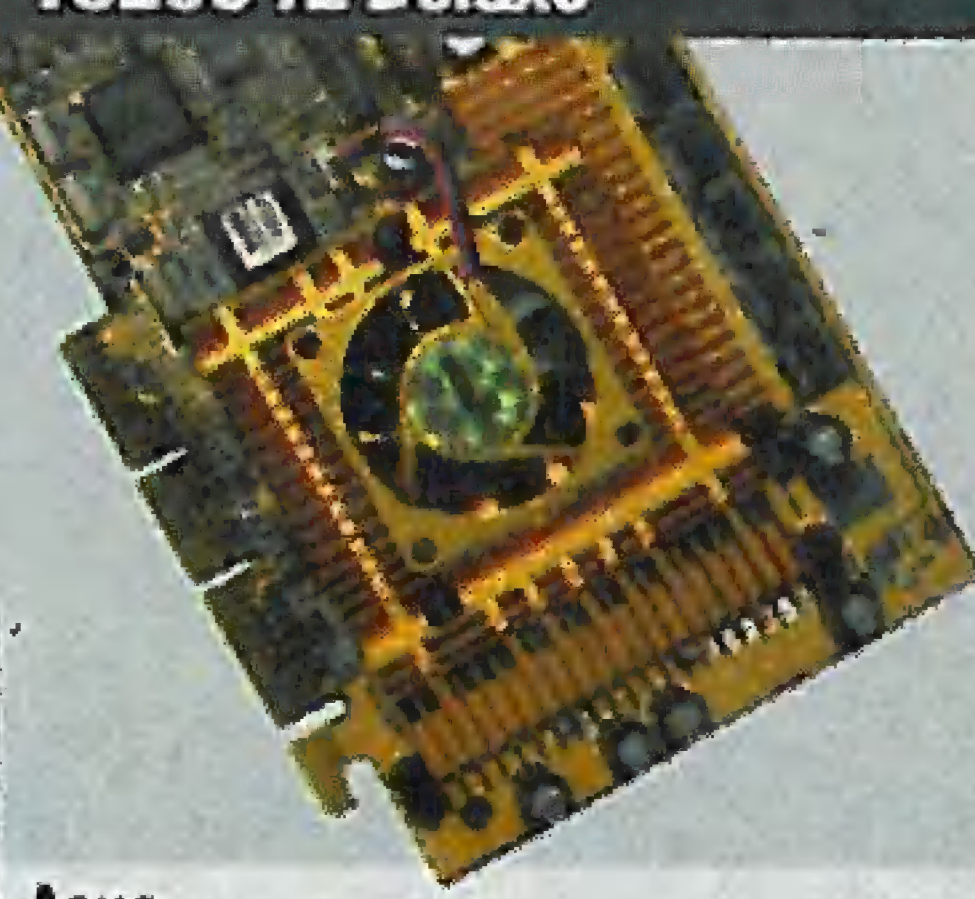


Guillemot  
410 USD  
GeForce3 Ti-500/240 MHz  
64 MB DDR-SDRAM  
500 MHz/128 Bit/3,8 ns  
VGA; DVI, TV-Out (S-Video)  
1.280x1.024, 32 Bit/la 900 MHz  
-  
cablu prelungitor S-Video  
Cip: 260 MHz, Memorie: 565 MHz

**8,6**

Un GeForce3 Ti-500 excelent  
cu un cooler bun

V8200 T2 Deluxe



Asus  
260 USD  
GF3 Ti-200/175 MHz  
64 MB DDR-SDRAM  
200 MHz/128 Bit/4 ns  
VGA, TV-Out (S-Video)  
1.024x768, 32 Bit/la 800 MHz  
DVD-Player, Messiah, Sacrifice etc.  
diverse cabluri  
Cip: 253 MHz, Memorie: 520 MHz

**8,4**

Un pachet frumos, cu multe dotări  
și preț avantajos



# Monitoare plate pentru jocuri

Ai un monitor prea vechi, prea greu și prea butucănos? Monitoarele TFT sunt o alternativă bună pentru mulți jucători PC.

**F**iecare jucător PC își dorește o imagine cu contrast, mare și clară, indiferent că se joacă ultimul ego-shooter apărut, sau jocuri 2D, ca Civilization 3. Pe lângă aparatele cu tub cinescopic cunoscute, pe rafturile magazinelor de specialitate se găsesc din ce în ce mai des monitoare de tip plat. Dar, sunt bune monitoarele TFT pentru jocuri? Aceste monitoare plate, lipsite de tremurarea imaginii, au înaintea de toate avantajul că sunt semnificativ mai suple decât masivele monitoare cu tub catodic. Și prețurile au scăzut constant în ultimul an, astfel încât majoritatea monitoarelor de 15" nu mai costă decât în jur de 500 USD. Un monitor cu tub catodic de 17" redă aceeași suprafață vizibilă a imaginii și poate fi achiziționat în versiunile cu ecran plat la cca. 350 USD. Un mare avantaj al monitoarelor TFT constă în faptul că au întotdeauna o geometrie aproape perfectă a imaginii, ea fiind complet lipsită de problemele de convergență.

Mai există însă, pe lângă acestea, și alte criterii în funcție de care ar trebui să te decizi în cazul achiziționării unui monitor TFT. Contrar obișnuirilor monitoare cu tub catodic, monitoarele TFT nu oferă o imagine optimă decât atunci când te afli într-un anumit unghi în fața aparatului. Un alt punct prevede preferințele tale în jocuri. Tehnologia de afișare a monitoarelor TFT nu este la fel de rapidă ca cea a celor cu tub, ceea ce duce la apariția unor efecte deranjante de inerție a imaginii la mișcările rapide. De aceea, la cumpărarea unui monitor TFT, ține cont de timpul de reacție al aparatului. Câștigătorul testului nostru Syncmaster 151BM are, de exemplu, o viteză de comutare de 25 milisecunde. Dacă împarți această valoare la 1.000, rezultă 0,025; acum împarte cifra 1 cu valoarea 0,025 obținută în prealabil și vei primi ca rezultat numărul imaginilor pe care monitorul le poate reda în cel mai bun caz, fără efecte de inerție: 40 de imagini pe secundă sunt deja aproape suficiente și pentru egoshootere.

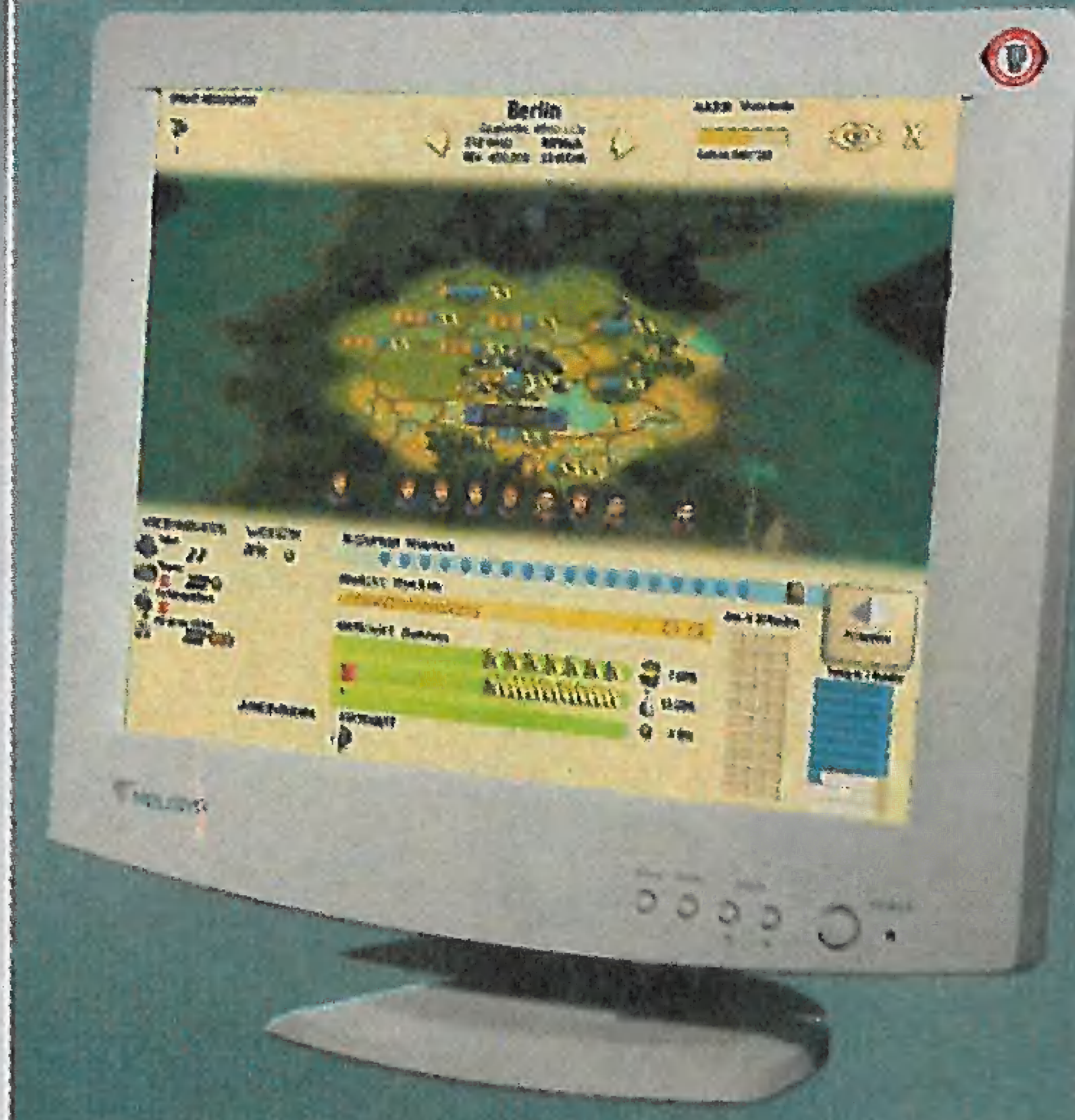
MATEI ALEXANDRU

## Tehnologia TFT sub lupă

Cum funcționează un monitor TFT? De ce ca jucător trebuie să fii deosebit de atent la achiziție? Noi îți dăm răspunsul la aceste întrebări!

Un monitor TFT de 15" e compus din 786.432 pixeli, care sunt iluminați de câte trei sub-pixeli colorați. Ca la orice televizor, aceste celule utilizează cele trei culori de bază: roșu, verde și albastru, pentru a obține până la 16,7 milioane de nuanțe de culori compuse. Deoarece subpixelii necesită o anumită durată pentru a-și modifica transparența, monitoarele TFT actuale nu sunt, de fapt, optime pentru jocuri de acțiune 3D. Timpul de reacție al display-urilor TFT, cu toate că e deja destul de redus pentru jocurile cu mișcări rapide cum sunt **Serious Sam** sau **Medal of Honor: Allied Assault**, sunt totuși încă prea ridicate. Aceste monitoare lipsite de vibrații sunt însă ideale pentru jocuri de strategie ca **Empire Earth**, **Civilization 3**, **Battle Realms** & Co.





## Samsung Syncmaster 151BM

**P**ur și simplu complet, așa am putea descrie cel mai bine Samsung Syncmaster 151BM. Monitorul TFT de 15" e însoțit de drivere, software și instrucțiuni de utilizare ample. Dacă îl rotești cu 90°, poate reda chiar și pagini A4 în mărimea reală. Instalarea prin mufa D-Sub analogică a decurs fără probleme. În operare, aparatul ne-a convins printr-o strălucire ridicată al culorilor, și un contrast de clasa întâi a imaginii. Jucătorii profesioniști își pot cupla perifericele chiar la hub-ul USB integrat. Timpul de reacție al display-ului se situează la 25 milisecunde, putând astfel reda până la 40 de imagini pe secundă, fără efecte de inerție. Cele două difuzoare integrate, cu câte 1,5 Wați putere efectivă, nu pot fi caracterizate decât, în cel mai bun caz, ca fiind suficiente. Prețul de 680 USD al lui Samsung Syncmaster 151BM se este destul de ridicat, însă performanța foarte bună a suplului monitor justifică acest lucru.



## Relisys TL550

**P**rin marii distribuitori de calculatoare, marca taiwaneză Relisys devine din ce în ce mai cunoscută și pe plaiurile mioritice. Și, nu e de mirare, căci prin modelul TL550 se prezintă un TFT de 15" al cărui preț și performanță sunt ambele potrivite. Display-ul are o ramă foarte lată de plastic și, de aceea, pare foarte mare. Distribuția luminozității este satisfăcătoare, la fel și claritatea. Cel mai înalt scor îl atinge însă la categoria intensității culorii. Timpul de reacție al monitorului se situează la 45 milisecunde și nu e deloc potrivit pentru jocuri 3D. Prețul foarte avantajos de 459 USD rezultă printre altele și din dotarea foarte săracăcioasă. Am căutat de prisos CD-ul cu driver și softuri suplimentare, și nu am găsit nici instrucțiuni de utilizare bune de ceva. Cine necesită în cadrul clasei de 15" o claritate de calitate înaltă și o intensitate bună a culorii, să apeleze mai bine la modelul mai scump Syncmaster 151BM.

## CTX PV720A

**C**alitate a imaginii demnă de admirat, claritate excelentă a imaginii și o distribuție bună a luminozității: PV720A este un monitor TFT de 17" de clasa întâi. Diagonala sa de ecran vizibil, de 43,2 cm, corespunde cu cea a unui monitor cu tub catodic de 19" și poate reda fără probleme rezoluții de până la 1.280x1.024 pixeli. Cu cele 35 milisecunde, timpul de reacție nu este cel mai rapid, totuși se situează în zona acceptabilă de mijloc. În schimb, PV720A are un meniu confortabil al ecranului. Designul argintiu al monitorului CTX sare în ochi, conferindu-i un aspect cu adevărat nobil. Deosebit de practică pentru utilizarea în afara lumii jocurilor este funcția de răsturnare prin care monitorul poate fi întors cu 90°, pentru a putea scrie scrisori sau faxuri, fără a rula pagina în jos sau în sus. În categoria monitoarelor TFT de 17", PC Games Award-ul i se atribuie lui PV720A.



### PUNCTAJ SYNCMASTER 151BM

PRODUCĂTOR	Samsung
PREȚ	cca. 680 USD
DOTARE	7,8
PROPRIETĂȚI	7
PERFORMANȚĂ	8,6

**CONCLUZIE:** Calitate excelentă a imaginii, timp de reacție foarte bun: pur și simplu cel mai bun TFT de 15".

PUNCTAJ

8,2

### PUNCTAJ TL550

PRODUCĂTOR	Relisys
PREȚ	cca. 459 USD
DOTARE	6,6
PROPRIETĂȚI	6,8
PERFORMANȚĂ	7,8

**CONCLUZIE:** TFT cu un raport preț-performanță bun, însă cu deficite clare pe latura de performanțe.

PUNCTAJ

7,4

### PUNCTAJ CTX PV720A

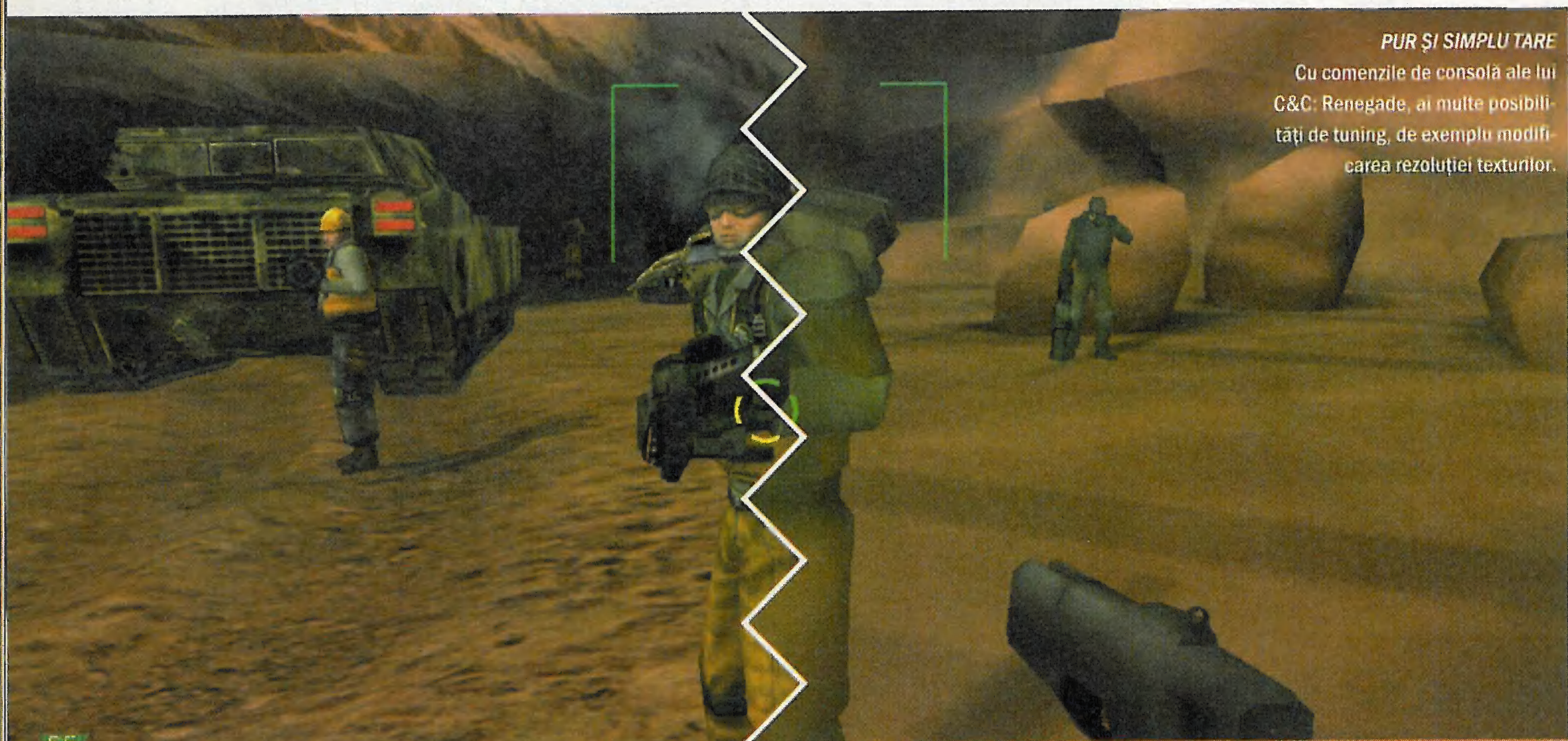
PRODUCĂTOR	CTX
PREȚ	cca. 900 USD
DOTARE	7,4
PROPRIETĂȚI	7,2
PERFORMANȚĂ	8,6

**CONCLUZIE:** Un TFT de 17" deosebit de călduros recomandabil chiar dacă e destul de scump.

PUNCTAJ

8,2





## PUR ȘI SIMPLU TARE

Cu comenzile de consolă ale lui C&C: Renegade, ai multe posibilități de tuning, de exemplu modificarea rezoluției texturilor.

# Postcombustor de performanță pentru GDI și Nod

C&C: Renegade îți merge sacadat? Cu recomandările noastre de tuning, **mai poți accelera la maxim și cu un hardware mai vechi.**

**C**&C: Renegade se bazează pe un engine grafic flexibil, căruia îi poți da comenzi prin consolă. În folderul principal în care ți-ai instalat Renegade, vei găsi un fișier numit „commands.txt”, în care sunt explicate pe scurt toate comenzile de consolă. Pentru a activa consola, pornește pur și simplu jocul și apasă tasta „~” (aflată chiar sub tasta Esc). Mai târziu revenim la comenzile de consolă, mult mai importante fiind setările graficii 3D ale jocului. Prin fișierul „WWWConfig.exe” din folderul de instalare, le poți modifica pe acestea și din afara jocului. Funcția automată însă nu este recomandată. În locul acesteia, activează funcția pentru experți unde, dacă performanța 3D este permanent proastă, redu

pentru început din umbrele personajelor, apoi, dacă e cazul, pas cu pas toate celelalte setări. Pentru a putea aprecia rezultatele setărilor modificate pe baza câștigului de performanță, există un mic truc. Dacă introduci în consolă „stats fps”, framecounter-ul integrat al jocului îți arată câte cadre procesează placa grafică pe secundă.

Cu un PC de 1 GHz, un GeForce2 Ti și 512 MByte memorie RAM C&C: Renegade poate fi jucat fluid. Dacă ai memorie mai puțină, C&C: Renegade utilizează swapfile-ul lui Windows, ceea ce duce la o scădere puternică a performanței. Foarte important: această memorie virtuală trebuie să fie gestionată de Windows pentru ca C&C: Renegade să poată fi jucat fără probleme. Pentru a verifica setările



## PUTEREA CONSOLEI

În stânga umbra rotundă, în dreapta umbra proiectată care necesită o putere de calcul sporită.

acestui fișier de memorie virtuală, dă clic drept cu mouse-ul pe icoana „My Computer” și selectează „Properties”. În „Advanced” vei găsi meniul pentru setarea memoriei virtuale.

Deosebit de important: Înainte de pornirea jocului, închide toate programele care rulează în fundal. Printre acestea se numără, înainte de toate, acelea care instalează mici icoane pe lângă indicatorul de oră de pe bara de comenzi. Aici se ascund cu predilecție consumatori de memorie, cum ar fi SmartCenter de la RealPlayer, antivirusi și programe messenger, cum ar fi ICQ și AOL Messenger. În plus, merită să-ți întreții în mod regulat hard disk-urile cu programele „ScanDisk” și „Defrag”. Acestea le găsești în meniul de start la „Programms/Accessories/System Tools”.

Pentru PC-urile cu o placă grafică GeForce2 MX și frecvențe de tact între 600 și 800 MHz, recomandăm o rezoluție de joc de 800x600 pixeli la 32 biți adâncime de culori.

MATEI ALEXANDRU



# Mai multă putere aliaților

Chiar dacă e în D Day, în Normandia, în căutarea renumitului „Nebelwerfer”:  
**cu recomandările noastre Medal of Honor:**  
**Allied Assault rulează pur și simplu mai fluid!**

**F**iind de partea aliaților ca agent special în rolul lui Mike Powell trebuie să faci față la multe, la fel și hardware-ul tău. Acesta e mai mult solicitat decât de engine-ul Q3. Însă, grație unor mici trucuri, ai posibilitatea de a coborî solicitările hitului de acțiune față de placa ta grafică mai veche sau, în cazul unui PC de vis, poți chiar spori calitatea imaginii.

Întâi activează consola, în care mai târziu vei introduce comenzile de tuning. Pentru aceasta, fă un shortcut pe Desktop cu fișierul „MOHAA.exe” din folderul de instalare al jocului (de exemplu: „C:\Program Files\EA Games\MOHAA\”). După un clic drept pe acest shortcut, ajungi într-un meniu, în care selectezi punctul „Properties”. În fereastra care se deschide, modifică punctul „Target”, adăugând textul: „+set ui\_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey”. Apoi, dă clic pe „OK” și lansează jocul prin clic dublu pe shortcut-ul pe care tocmai l-ai modificat.

Setările plăcii grafice le optimizezi cel mai bine pas cu pas. Cu o placă grafică GeForce3, un procesor de minim 1.000 MHz și 256 MB memorie RAM, poți activa toate detaliile la 32 biți adâncime de culori și poți juca fluid până la o rezoluție de până la 1.280x1.024. La plăci grafice GeForce2 Ti, îți recomandăm o rezoluție de 1024x768 pixeli, la un GeForce2 MX, doar 800x600 pixeli. De-

taliile nu trebuie să le reduci exagerat, deoarece atmosfera jocului va suferi de pe urma acestora. În opțiuni, trebuie neapărat să activezi căsuța „Texture Compression”. O privire în tabelul nostru îți arată imediat care sunt cele mai bune setări pentru plăci grafice vechi. Pentru a putea verifica rezultatele de performanță, pornește pur și simplu framecounter-ul. Pentru aceasta, apasă tasta „~” (în stânga lângă tasta 1), introdu „fps 1” și confirmă cu ENTER. Acum framecounter-ul îți arată câte imagini sunt redade pe secundă.

Nivelele exterioare, ca cele de la debarcarea de pe Omaha Beach, solicită puternic procesorul. Aici, chiar și un Athlon 1.300 poate fi îngenuchiat ușor. Pentru ca Mike Powell să nu cadă și el în genunchi, urmează setările noastre speciale pentru nivelele outdoor. În afară de asta, mai există multe comenzi utile de consolă, cum ar fi de exemplu „drawsprites 0”, prin care se oprește renderizarea ceței care consumă foarte mult din performanțe. Un dezavantaj: nici minunatele explozii nu vor mai fi redade. Cu „cg\_3rdperson 1” treci în perspectiva 3rd person din spatele lui Mike Powell, cunoscută din Tomb Raider & Co. „cg\_3rdperson 0” te readuce în perspectiva inițială.

MATEI ALEXANDRU

## Setări pentru plăci grafice vechi

Fie RivaTNT2, Matrox G400 sau GeForce2 MX, cu aceste setări MoH:AA nu mai sacadează atât de tare nici pe plăci grafice vechi.

Opțiune	Cea mai bună setare
Resolution	maximum 800x600 pixeli
Color Depth	16 Bit
Texture-Detail	Medium
Texture Color Depth	16 Bit
Texture-Filter	Bilinear

Cu aceste setări reduci calitatea lui MoH:AA, ceea ce duce la o rulare mai fluidă a jocului.

## Setări pentru nivele outdoor

În nivelul Omaha Beach, chiar și cele mai rapide procesoare lucrează din greu. Iată setările pentru a-i ușura munca.

Opțiune	Cea mai bună setare
Shadows	None
Terrain Detail	Medium Detail
Model Detail	Medium
View Model	None
Curve Detail	Lowest

Cu aceste setări, calitatea jocului scade puțin, dar în schimb se poate juca fără agățări.

## Cele mai importante comenzi de consolă

Cu aceste comenzi, manipulezi corect MoH:AA. Cum se activează consola de comenzi, află în text.

Comandă de consolă	Efect	Efect în performanță
r_drawsprites 1	ceață pornită	setarea standard
r_drawsprites 0	ceață oprită	câștig de performanță până la 50 %
r_showtris 1	afișează wireframe-ul	pierdere minimă de performanță
r_showtris 0	scoate wireframe-ul	setare standard
cg_3rdperson 1	perspectivă 3rd person	fără pierderi de performanță
cg_3rdperson 0	perspectivă 1st person	setare standard
dog	activează modul God	cheat
noclip	poți trece prin pereți	cheat
notarget	adversarii nu te mai văd	cheat
wuss	munție plină, toate armele	cheat
fullheal	energie maximă de viață	cheat





## CyBoard Plus

**A**cest ansamblu de mouse și tastatură fără fir utilizează o tehnologie radio de 2,4 GHz care, nu numai că e de încredere, ci, potrivit producătorului Cherry, va fi viabilă și pe viitor. Oare satisface CyBoard Plus toate cerințele în jocuri? În testul practic am putut alege pentru mouse-ul și tastatura radio una dintre cele 16 frecvențe, pentru a evita interferențele cu alte aparate radio. Acest lucru a funcționat foarte bine, chiar dacă la cuplarea receptorului a trebuit să fim foarte atenți, pentru că mufa PS/2 e foarte prost făcută. Tastatura ne-a dat o impresie bună prin multele sale taste suplimentare, dar și prin comportamentul la tastare. Nu însă și mouse-ul, a cărui echilibru lasă de dorit și întârzie sesizabil mișcările. Concluzia: Mai ales pentru jocuri de acțiune 3D, nu putem recomanda nicidecum acest duet fără fir. Aici ar fi mai bine să apelezi la periferice optice și cablate.

### PUNCTAJ CYBOARD PLUS

**PRODUCĂTOR** Cherry  
**PREȚ** cca. 85 USD

**DOTARE** 7,8  
**PROPRIETĂȚI** 8  
**PERFORMANȚĂ** 7,2

**CONCLUZIE:** tastatură radio în set cu un mouse radio submediocr.

PUNCTAJ

7,6



## Creative PC-CAM 600

**C**amerele multifuncționale sunt la modă: indiferent că la un LAN Party sau cu ocazia sărbătorilor în familie, cu acest webcam portabil vei putea face în sfârșit poze și cu lumină de blitz. În timp ce modelul premergător PC-CAM 300 a fost limitat la rezoluția maximă de doar 640x480 pixeli, PC-Cam 600 ne surprinde cu 1.280x1.024 pixeli. Pentru a salva imaginile, ne stau la dispoziție 16 MB. Astfel, intră până la 100 de imagini la o rezoluție de 1.024x768 pixeli. Adâncimea maximă de culori se situează la fabuloși 32 biți (16,7 milioane culori) și permit realizarea unor imagini cu aspect real. Software-ul garantează o incursiune rapidă în lumea imaginilor digitale. Camera se cuplează printr-un cablu USB. Aparatul are însă și unele mici neajunsuri. Software-ul atașat nu suportă oficial Windows XP, iar bateriile incluse nu sunt reîncărcabile.

### PUNCTAJ PC-CAM 600

**PRODUCĂTOR** Creative  
**PREȚ** cca. 175 USD

**DOTARE** 8,8  
**PROPRIETĂȚI** 9,2  
**PERFORMANȚĂ** 9

**CONCLUZIE:** cu blitz, 1,3 megapixeli rezoluție, aici e vorba de mai multe decât de un webcam.

PUNCTAJ

9



## Spinpoint V40

**I**nstalările de jocuri devin din ce în ce mai voluminoase. Ce să ne facem, dacă spațiul liber de pe hard disk nu mai este suficient pentru a instala noul joc? Samsung are acum prin Spinpoint un hard disk în oferta sa, care poate stoca 80 GB de date și dispune chiar și de un buffer intern de 2 MB. Se numără printre cele mai silențioase hard disk-uri, care lucrează cu 5.400 de rotații pe minut. Timpul mediu de acces de 14,3 milisecunde se situează mai degrabă în zona de mediocritate. Hard disk-ul DMA/100 a citit în testul de duranță 25 MB/secundă. În scriere a reușit 17 MB/secundă. Cu aceste valori, V40 e deja aproape apt de concurență cu hard disk-uri din categoria de 7.200 rotații pe minut. Pentru 158 USD, silențiosul Spinpoint nu e doar o investiție bună, ci și extrem de ieftin, având în vedere capacitatea lui de 80 GB.



### PUNCTAJ SPINPOINT V40

**PRODUCĂTOR** Samsung  
**PREȚ** cca. 158 USD

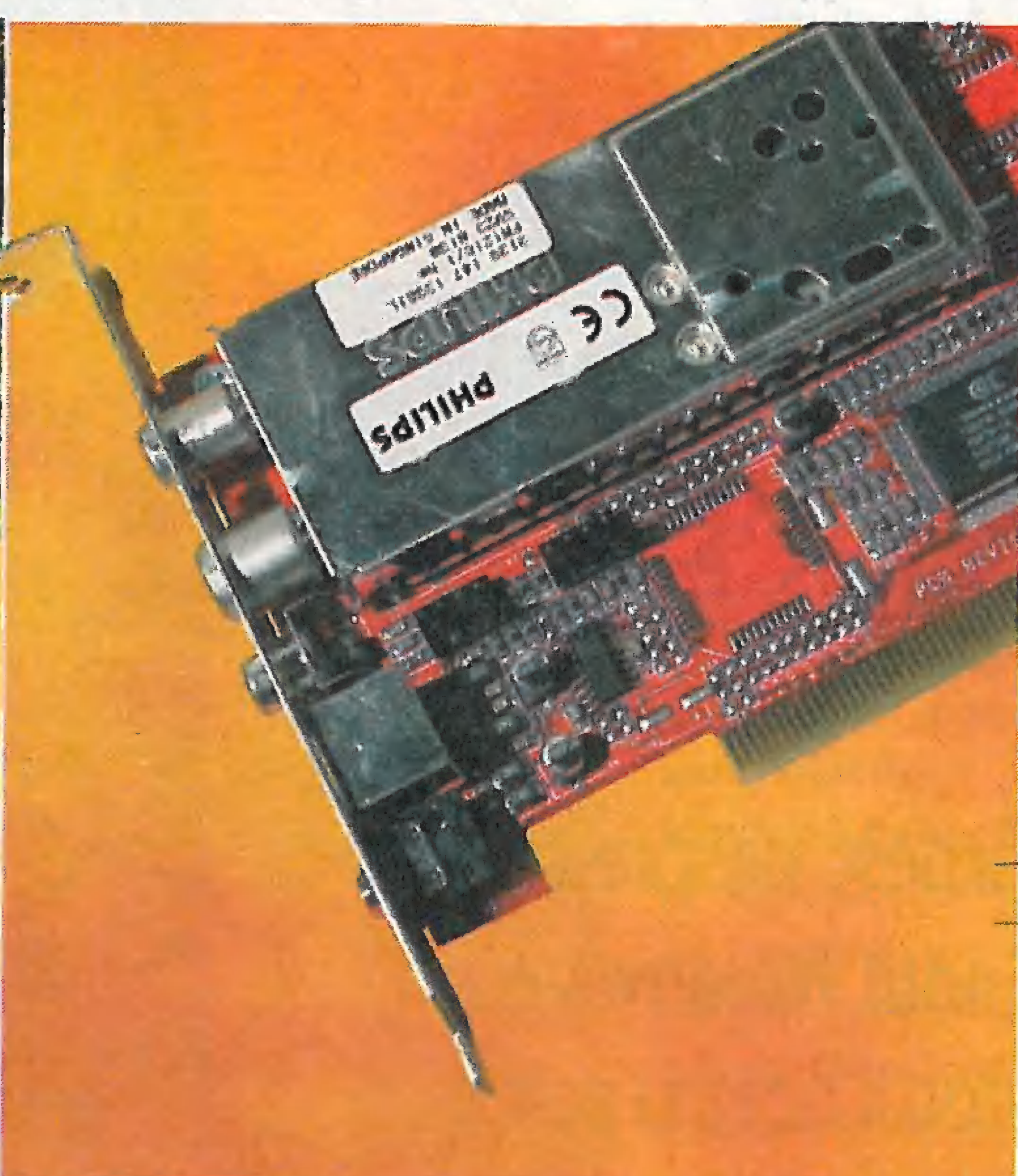
**DOTARE** 7,9  
**PROPRIETĂȚI** 7,2  
**PERFORMANȚĂ** 7,4

**CONCLUZIE:** unul dintre cele mai silențioase și mai ieftine hard disk-uri de 80 GB.

PUNCTAJ

7,5





## WinTV PVR

**T**i-ai investit deja banii într-un GeForce3 Ti-500 și acum în super-PC-ul tău nu mai lipsește decât funcția de TV? Cu placa WinTV PVR, nu mai ai această problemă, căci funcțiile acesteia le depășesc chiar și pe cele obișnuite ale unui televizor. Pe lângă elementele obișnuite, cum este tunerul Radio/TV și teletext, placa preia și funcția unui videorecorder de mare calitate. Astfel, poți salva semnalul TV în format MPEG2, pentru a inscripționa Video-CD-uri sau SuperVCD-uri. Acestea se lasă de altfel citite de majoritatea playerelor DVD, cu excepția celui integrat în PlayStation 2, într-o calitate destul de bună. Ca un element suplimentar, WinTV PVR dispune de o funcție timeshift, prin care poți urmări emisiuni TV sau Live în timpul emiterii, deplasate în timp. Telecomanda îmbogățește acest pachet TV de înaltă performanță.

## TV Tuner FM Stereo

**S**i această placă PCI transformă PC-ul tău într-o clipă într-un TV. Prețul redus de doar 45 USD ne dă însă de înțeles că, la capitolul dotărilor, nu poate concura cu WinTV PVR. După ce a fost montată placa, instalarea decurge foarte ușor. Software-ul inclus dă însă o impresie destul de spartanică. Merită menționat TV-cip-ul utilizat pe această placă, pentru că este același pe care îl utilizează și placa mult mai scumpă a lui Hauppauge. Acesta asigură și aici cea mai înaltă calitate. Toate posturile au fost redactate foarte clar și lipsite de erori în timpul testelor, chiar și în modul preview. În plus, placa mai dispune și de un tuner radio, care poate fi utilizat prin software-ul de radio inclus în pachet. Funcția de teletext însă îi lipsește ieftinului TV tuner de la Typhoon, la fel și funcția de înregistrare de care dispune WinTV PVR.

## MouseMan Dual Optical

**D**acă vrei un mouse nou, nu mai poți alege decât dintre modele care funcționează pe bază de senzori optici. Înainte de toate, între PC-rozătoarele luminoase există diferențe mari. Cel mai mare criteriu de diferențiere, pe lângă manevrabilitate, este rezoluția senzorilor utilizați. Aici se separă grâul de neghină. MouseMan Dual Optical de la Logitech utilizează chiar doi dintre acești senzori, cu câte 800 dpi rezoluție. Pentru comparație: mouse-urile ieftine nu dispun decât de un singur senzor de doar 400 dpi. În ceea ce privește precizia, mouse-ul USB e evident superior tuturor celorlalți colegi optici. Același lucru e valabil și în cazul excelentului driver cu care își dotează Logitech mouse-urile. Dealtfel, designul a fost preluat de la popularul Cordless MouseMan și e la fel de bun. Pentru jocurile de acțiune 3D, Dual Optical este momentan cea mai bună alegere.

PUNCTAJ WINTV PVR	
PRODUCĂTOR	Hauppauge
PREȚ	cca. 290 USD
DOTARE	8,4
PROPRIETĂȚI	8,2
PERFORMANȚĂ	8,8
CONCLUZIE: Placă TV-tuner de calitate înaltă cu multe funcții și telecomandă.	
PUNCTAJ	<b>8,4</b>

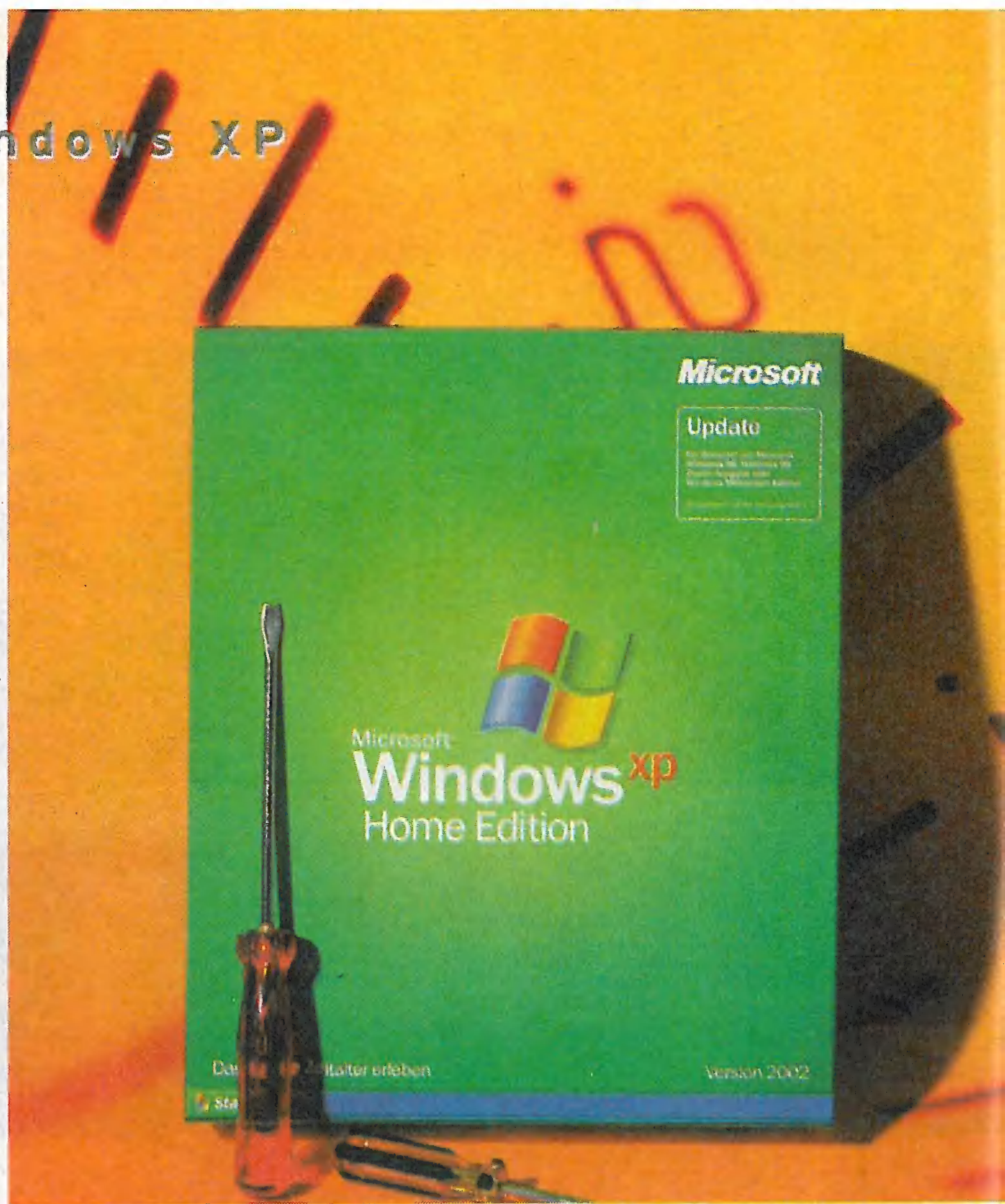
PUNCTAJ TV TUNER FM STEREO	
PRODUCĂTOR	Typhoon
PREȚ	cca. 45 USD
DOTARE	7,2
PROPRIETĂȚI	8,2
PERFORMANȚĂ	7,6
CONCLUZIE: Unul dintre cele mai ieftine tunere Tv cu un semnal deosebit al imaginii.	
PUNCTAJ	<b>7,6</b>

PUNCTAJ MOUSEMAN DUAL OPTICAL	
PRODUCĂTOR	Logitech
PREȚ	cca. 45 USD
DOTARE	8,6
PROPRIETĂȚI	9,4
PERFORMANȚĂ	9,4
CONCLUZIE: Cel mai precis mouse optic pe care-l poți cumpăra. Absolut recomandabil.	
PUNCTAJ	<b>9,1</b>



# Optimizare Windows XP!

E nou, e colorat și toți vorbesc despre el. **Dar ce-i de făcut dacă noul Windows e prea lent?** Cu ajutorul nostru poți obține rapid toate performanțele!



**U**na dintre cele mai importante zicale care se referă la Windows este „Never touch a running system!” Însă tocmai la Windows XP trebuie să pui mâna, căci în detrimentul aspectului poți îmbunătăți considerabil performanța.

## Pont #1: Problema update-ului

La versiunea de upgrade a lui Windows XP poți alege două căi de instalare: update-ul unui sistem de operare Windows deja existent sau o instalare complet nouă. În cazul unui HDD gol, bineînțeles nu intră în discuție decât o instalare nouă. De altfel aceasta e și cea recomandată, dacă nu ești mulțumit de viteza de rulare a sistemului actual. În acest caz un update pe XP ar aduce după el și drivere nefolosite vechi și resturi de instalări. Un alt avantaj al instalării „pe curat”: poți alege sistemul de fișiere și stabili și path-ul de windows. Dacă faci un update și dispui de o legătură la Internet, setup-ul de Windows instalează și cele mai actuale drivere.

## Pont #2: Certificare Microsoft

Dacă driverele noi pentru Windows XP pot face ca sistemul de operare să comenteze, că driverul pe care urmează să-l instaleze nu a trecut testul „Windows XP Logo”. În

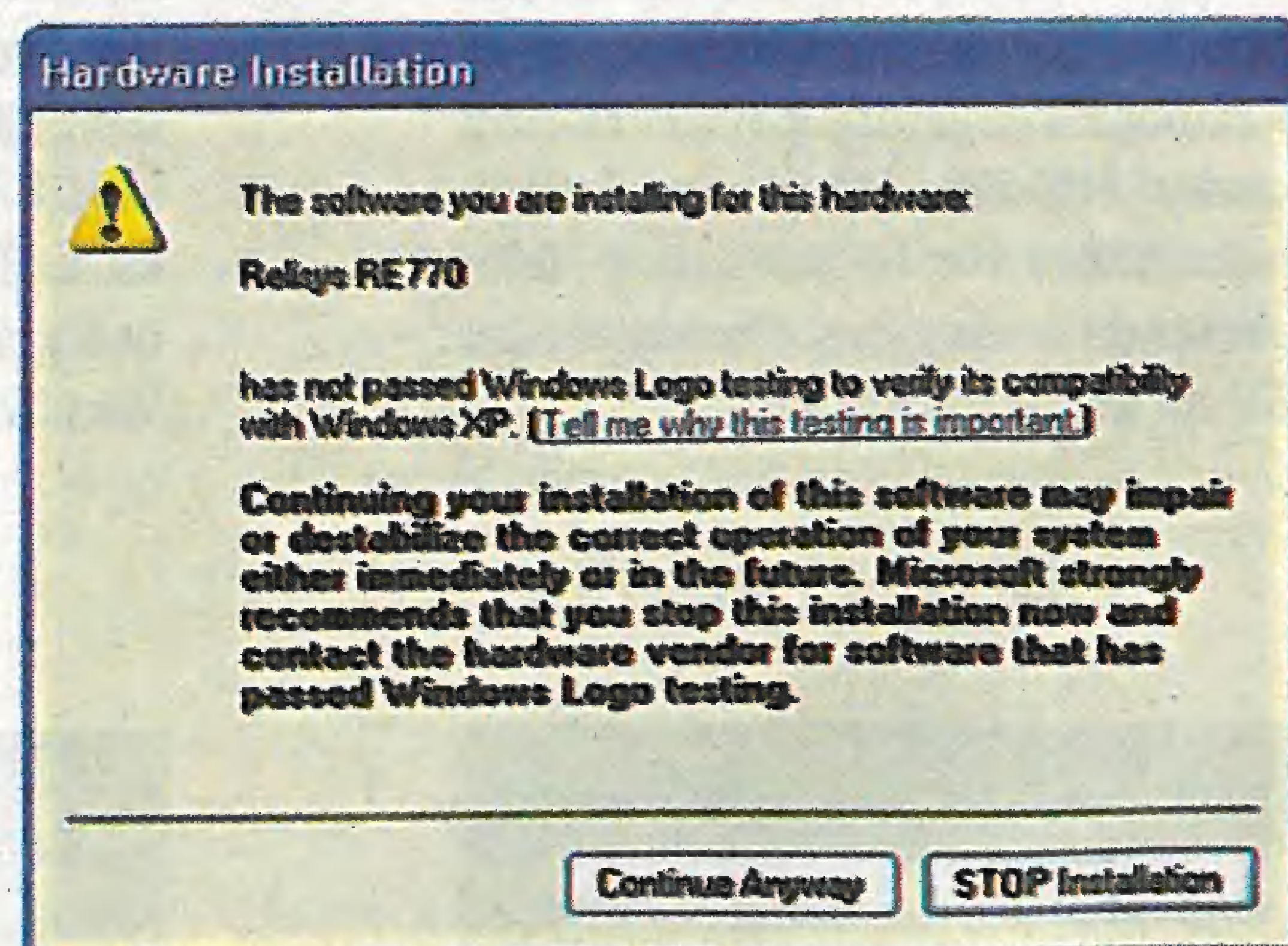
pofida avertismentului sever de la Microsoft poți trece de această informație de fapt fără sens dând clic pe „Continue Anyway”. La nici un sistem de operare Windows de până la oara actuală aceste anunțuri nu au apărut în cazul driverelor necertificate de Microsoft.

## Pont #3: Accelerare Windows

După instalare Windows XP nu e deosebit de rapid, în schimb e foarte colorat. Dacă pe termen lung începe să te doară capul de atâtea ferestre animate, imagini de background și interfețe colorate, atunci oprește-le pur și simplu: Pentru a reduce la minim efectele vizuale din Windows XP, selectează din „Start” - „Settings” - „Control Panel” - „System”. Aici dă clic pe „Advanced” și apoi „Settings” la „Performance”. În fereastra „Performance Options” la „Vizual Effects” selectează opțiunea pentru „Adjust for best performance”. În plus mai poți dezactiva unele chițibușuri grafice: dezactivează pur și simplu următoarele puncte din listă: „Animate windows when minimizing and maximizing”, „Show window contents while dragging”, „Use background image for each folder type”, „Smooth edges of screen fonts”, „Show shadows under mouse pointer” și „Show shadows under menus”. În cele din urmă dă clic pe „OK” pentru a accepta modificările.

## Pont #4: Meniu de start și autostart

În meniul de start se găsește un punct numit „Startup”. Toate programele care se sunt depuse aici, sunt încărcate la fiecare pornire de către Windows. Dacă sunt multe programe introduse aici, procesul de startare durează mai mult. Cu excepția scanerelor de viruși, majoritatea acestor programe Startup nu trebuie să se lanseze neapărat la pornirea sistemului. Deschide folderul Startup prin „Start” - „Programms” - „Startup”. Prin setările standard însă Windows XP nu permite modificarea folderului. Întâi trebuie să dai clic cu tasta dreaptă a mouse-ului pe „Start” și să dai apoi clic pe „Properties”. În fereastra „Taskbar and Start Menu Properties” activează opțiunea „Classic Start menu” și apasă „Apply”. Dă clic în fereastra „Classic Start menu” pe „Customize”. Acum te afli în interiorul lui Windows Explorer în folderul corespunzător. Acum deplasează shortcut-urile programelor din folderul



**FĂRĂ SENS** Acest avertisment îți atrage atenția că se încearcă instalarea unui driver care nu dispune de certificarea Microsoft. Acest lucru însă nu trebuie să te sperie de la o instalare.

Startup, pe care nu vrei să le mai încarci, într-un alt folder. În cazul în care ai dubii poți lansa apoi de aici programele manual.

MATEI ALEXANDRU



# STRATEGIE

Strategie | tactică | Simulator de construcție

## Data Beker Highland Warriors

Sunteți interesați de luptele între clanurile Scoției Evului Mediu? Sau preferați să luptați contra englezilor... în ambele cazuri, **Highland Warriors** poate răspunde așteptărilor voastre. Jocul, care este un RTS 3D în timp real, va acoperi un temporal care se întinde din secolul IX până în secolul XIV d.C. și va permite jucătorilor să retrăiască mai bine de 100 bătălii, controlând una din cele "4 națiuni" între Highlanders, Englezi, și clanurile Mystique și Merchant pe parcursul a peste 30 misiuni. **Highland Warriors** va mai conține și un editor de hărți și de lupte. Motorul grafic, numit ATLAS, ar trebui să poată obține un excelent nivel de detaliu.

### Add-on "neoficial" pentru Sudden Strike

**Total War II**, este un expansion neoficial pentru **Sudden Strike**, RTS-ul de la CDV ambientat în perioada celui de-al Doilea Război Mondial. Add-on-ul va dispune de 23 hărți noi și necesită jocul original. Noile misiuni sunt bazate în întregime pe evenimente istorice și lărgesc orizontul temporal al jocului pentru că se vor petrece și în timpul operațiunilor din Kosovo.

### C&C: Generals

Noul motor grafic al lui **Generals** va aduce modificări consistente jocului, față de părțile precedente ale acestei celebre serii de strategie. Pe lângă plăcerea de a rade de pe suprafață orașele, între factorii tactici ar trebui să intre și cel al terenului, cu poziții mai mult sau mai puțin favorabile. În ceea ce privește unitățile și clădirile, Westwood a declarat că vor fi bazate toate pe tehnologia actuală sau dezvoltările ei previzibile. Cu alte cuvinte, vom avea acces la bijuterii ca bombe termobarice și avioane de vânătoare din generația următoare.

## Master of Orion 3: cauzele întârzierii

Infogrames și Quicksilver au anunțat săptămâna trecută că data apariției lui **Master of Orion 3** a fost amânată pentru trimestrul III al lui 2002. Constantin Hantzopoulos, șeful de proiect al jocului, a precizat că acest interval de timp ar servi, între altele, acordării unei faze de echilibru care să fie la înălțimea complexității jocului. Într-adevăr, echipa de la Quicksilver operează modificări profunde în joc: pe de o parte va fi simplificată interfața jocului, care era prea încărcată și se diminuează numărul sarcinilor care pot fi automatizate. Acestea erau prea multe și nu lăsau prea multe alegeri jucătorului.



## HEARTS OF IRON



## Hearts of Iron

Aflat în producție la creatorii lui Europa Universalis I și II, **Hearts of Iron** este un titlu ambițios care își dorește să ne transpună în atmosfera celui de-al Doilea Război Mondial, într-o manieră nemaivăzută până acum. Harta va cuprinde toate națiunile între 1936 - 1946 și vom putea juca cu toate țările. Evident, titlul și povestea se vor concentra asupra marilor alianțe ale fascismului, comunismului și democrației așa că, dacă vă veți hotărî să jucați cu Ungubungu, nu va fi fără îndoială cea mai fericită soluție să ne implicăm în joc, dar cel puțin avem de ales.

Cercetarea, diplomația, politica și armata vor trebui gestionate foarte serios și multiplayer-ul nu va fi nici el uitat. Faza beta ar trebui să înceapă la 1 iunie 2002.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de strategie de către cititorii PC Games:

- 1 **Heroes of Might & Magic 4**  
TBS | Infogrames  
aprilie 2002
- 2 **Warcraft 3**  
RTS | Vivendi  
iulie 2002
- 3 **Praetorians**  
RTT | Eidol  
octombrie 2002
- 4 **Age of Mythology**  
RTS | Microsoft  
septembrie 2002
- 5 **Sudden Strike 2**  
RTS | CDV  
mai 2002
- 6 **Anno 1503**  
Strategie de constr. | EA Games  
aprilie 2002
- 7 **Resistance**  
RTS | Powderworks  
octombrie 2002
- 8 **Republic**  
RTT | Elixir Studios  
aprilie 2002
- 9 **Far West**  
Simulator economic | Greenwood  
mai 2002
- 10 **Master of Orion 3**  
TBS | Infogrames  
trim. 3/2002



**DOMUL** Domul din Koln este prezent într-unul din scenarii.



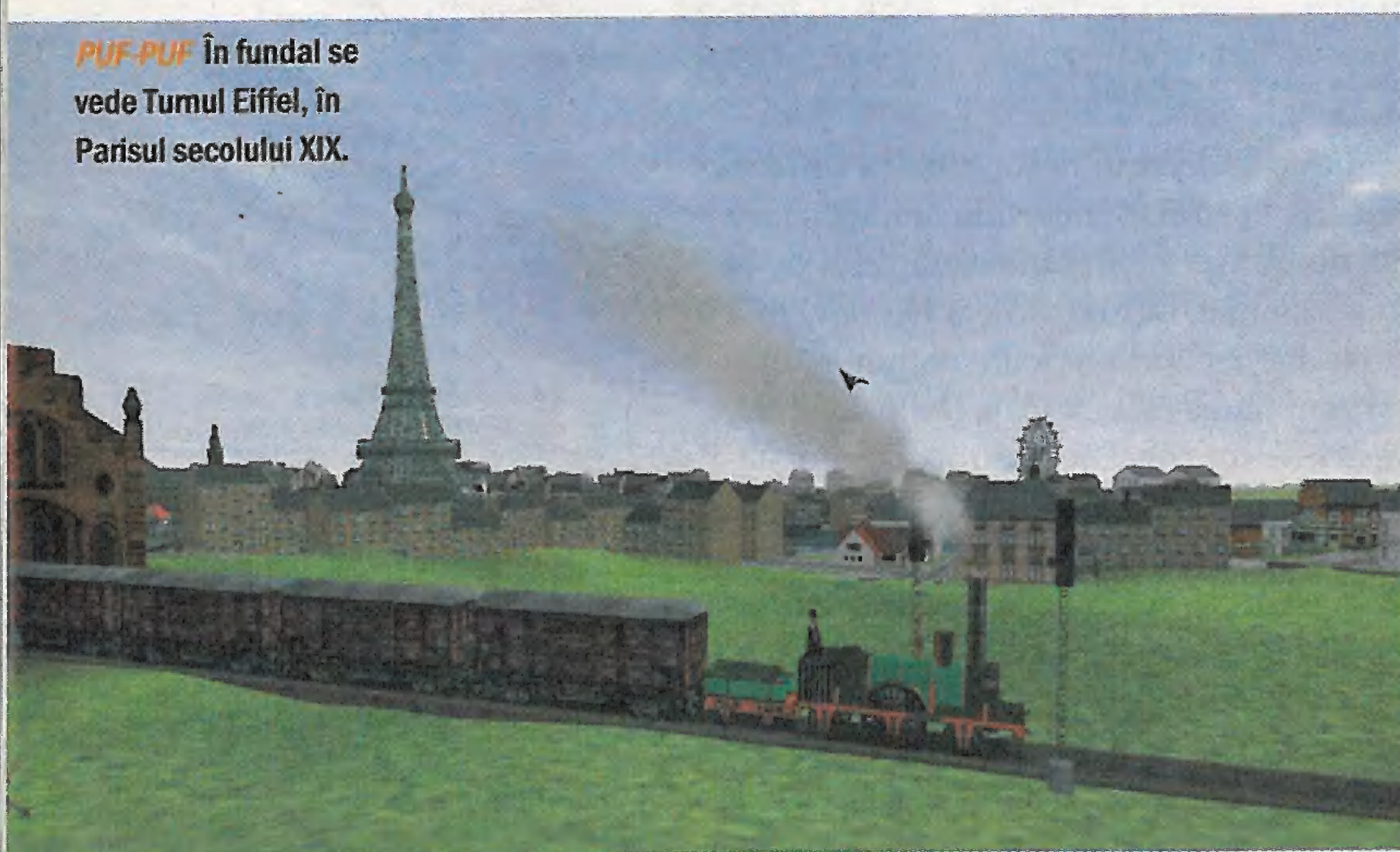
# Rails & Roads

**Chris Sawyer nu a dorit ca acest joc să fie un urmaș al lui Transport Tycoon. A reușit acest lucru Virtual X-Citement.**

**A**cest joc face parte din seria "Jocuri și istoria lor". Rails & Roads este produs de către Virtual X-Citement, dar compania se lovește de se-

rioase probleme legate de drepturile de autor, așa că apariția pe piață va declanșa o problemă. Jocul are o istorie hazlie. A început ca un hobby personal, sub titlul de 3

**PUF-PUF** În fundal se vede Turnul Eiffel, în Parisul secolului XIX.



**ORĂSEL** Două camioane ale companiei se află în acest oraș, în spate se vede o fabrică.



**PODUL DE PIATRĂ...** Construcția podurilor suspendate costă mult, dar în unele scenarii nu puteți reuși fără ele. Arată extraordinar



**LONDON CITY** În fundal se vede celebrul Big Ben. Destul de înalt, nu?



**FABRICA S.A.**

Materile prime sunt necesare fabricilor, trebuie doar să fiți pe fază.

DTT, apoi s-a transformat în **Trains & Trucks Tycoon**, iar acum este anunțat ca și **Rails & Roads**, așa că încă nu este clar cui aparține acest simulator și de ce s-a ajuns aici. Programatorul principal, Chris Sawyer, a afirmat că firma producătoare i-a furat proiectul inițial, așa că justiția a intrat pe rol. Jocul în sine este gata, iar treaba jucătorului este să conducă o firmă de transport și să o facă profitabilă, în ciuda concurenței. Dacă transportați pasageri sau mărfuri, scopul rămâne același, de a face față concurenței. Jocul este realizat în 3D, sarcina voastră fiind să construiți căi ferate și șosele, să conectați orașele între ele și

să le dotați cu autogări și gări. Independent de anul în care începeți jocul, vă stau la dispoziție 50 mijloace de transport, redactate cu o mare acuratețe istorică. Jocul acoperă o perioadă de 200 ani, între 1820 și 2020. În acest răstimp aveți sarcina de a dezvolta orașele și de a descoperi noi vehicule. Orașele beneficiază de elemente inspirate din realitate, cum ar fi Domul din Köln, Big Ben din Londra sau zgârie-norii din Frankfurt. Pe lângă hărțile generate aleatoriu, puteți juca cinci scenarii istorice, unde vă puteți încerca talentele economice. Scenariile vă poartă în Marea Britanie, în Germania, în perioada anilor '50, cu boomul economic de atunci, iar voi va trebui să transportați fie mărfuri, fie pasageri. Pasagerii vor dori să ajungă în cel mai scurt timp la destinație și aici intervine (sau nu) inspirația voastră. Controlul se face prin maus, iar camera are și funcție de zoom. Versiunea beta are și unele disfuncționalități, legate de mișcarea camerei, dar poate ele vor fi remediate

până la lansare. Jocul poate fi atrăgător pentru cei pasionați de simulatoarele economice gen **Transport Tycoon**.



#### PRIMA IMPRESIE

Deși are un tutorial bun, **Rails & Roads** nu este pentru cei cu adevărat începători. Până vă dămiți despre ce este vorba trec câteva ceasuri bune. Cine a așteptat mult continuarea lui **Transport Tycoon**, se poate consola cu acest joc.

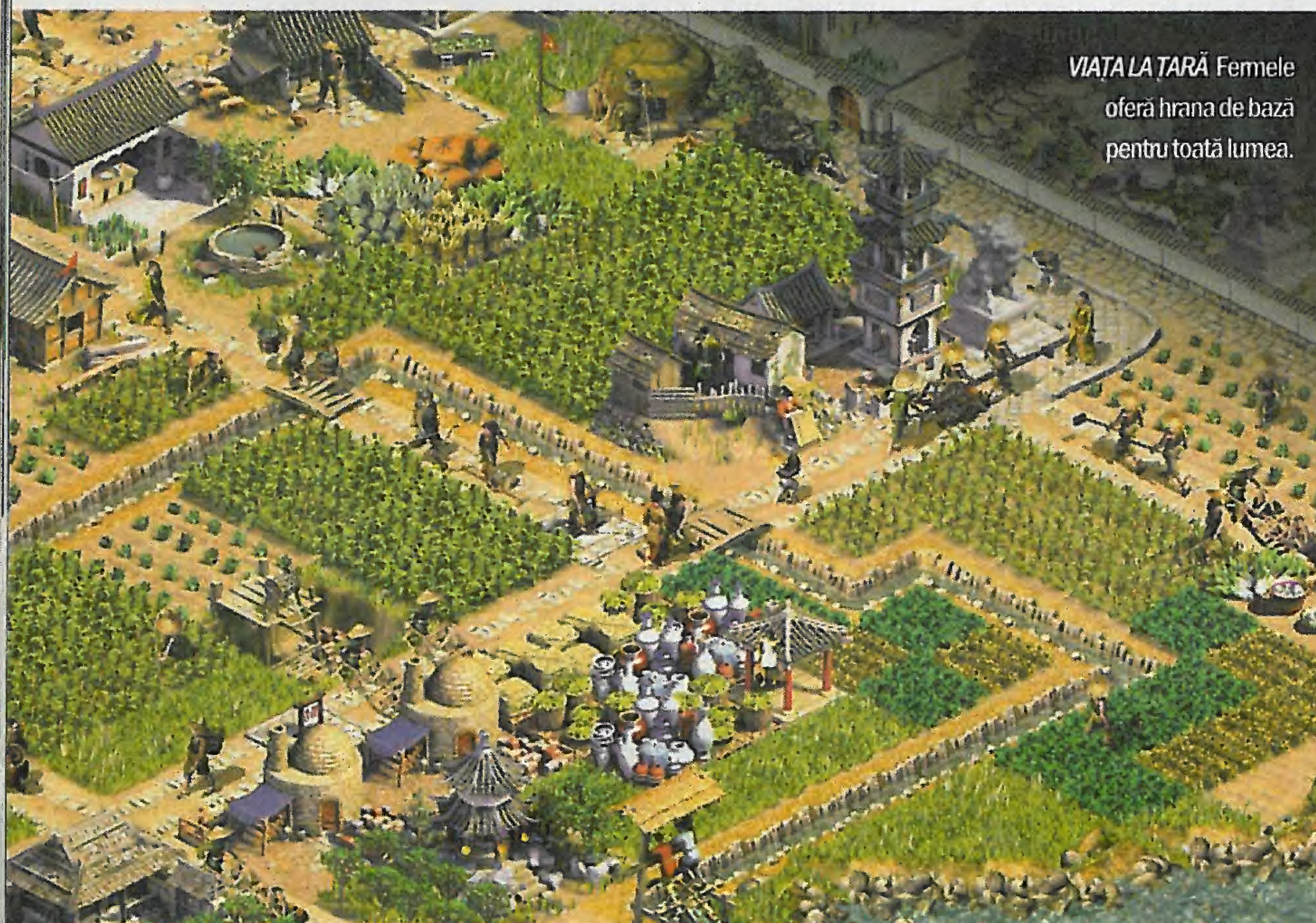
MARIUS TEPELEA

Producător ..... Virtual X-Citement  
Distribuitor ..... Ubi Soft  
Termen ..... aprilie 2002



# Emperor:

## Rise of the Middle Kingdom



**VIATA LA TARĂ** Femele oferă hrana de bază pentru toată lumea.

**PALATUL MEU** Clădirile importante, precum palatul, ies în evidență și oferă orașului o frumusețe aparte.

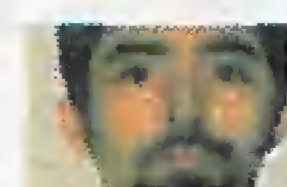


**LA PIATĂ** În fiecare cartier e bine să ai cel puțin o piață, altfel oamenii vor deveni nemulțumiți.

Între tradiție și progres **se află drumul spre glorie.** El trece prin Regatul de mijloc. Trebuie să-l parcurgeți!

**E**mperor: Rise of the Middle Kingdom continuă binecunoscuta și apreciată serie începută de Impressions cu Caesar, Pharaoh și Zeus. Jocul produs de către BreakAway părăsește lumea mediteraneană și antichitatea, pentru a ne duce tocmai în Asia orientală, dăruindu-ne posibilitatea de a deveni împărat în China. Producătorii au preluat conceptele de joc ale predecesorilor, care au avut un succes real. Ești conducător al unei provincii, al unor orașe, și trebuie să te îngrijești de bunul mers al acestora și de mulțumirea supușilor. Influența orientală este vizibilă de la început, când trebuie să alegi un semn stelar, care îți va aduce o serie de avantaje în cursul jocului, în comerț, luptă sau economie. Ceea ce este cu adevărat interesant este principiul armoniei în construcție Fengshui, după care vor fi construite orașele tale. Așezarea corectă a clădirilor importante, a structurilor economice, a pomilor, parcurilor sau pietelor, este foarte importantă. Dezvoltarea tehnologică se întinde de-a lungul unei perioade cuprinse între anii 1300 î.C. - 1300 d.C. și ea depinde mult de victoriile repurtate sau de înfrângeri. La trecerea într-o altă epocă temporală, beneficiezi de mărfuri sau produse noi, iar cele vechi devin de multe ori mai bune. De exemplu, un infanterist cu o sabie de oțel va fi mult mai bun decât unul dotat cu o sabie de bronz. Economia se dezvoltă mai bine odată cu apariția banilor de hârtie, pentru că bancnotele pot fi produse mult mai repede decât monezile clasice. De asemenea, un rol important este jucat de relațiile diplomatice cu alte orașe, idee lansată de Zeus. Prin deschiderea unei ambasade, stabilești relații comerciale cu un oraș, în vreme ce un spion poate să îți raporteze în timp util iminența unei invazii străine. Un iubitor de campanii pașnice va construi Marele Zid Chinezesc sau

alte monumente importante. Acestea pot fi admirate, la fel ca și întregul joc, dintr-o perspectivă izometrică. Grafica nu se poate compara întru totul cu un joc precum Port Royale, dar acest tip de jocuri nu a adoptat grafica 3D, care nu e prea necesară în strategia de construcție. Designerii au acordat mare atenție fiecărui detaliu, dovadă fiind diversitatea caselor, a izvoarelor și a statuiilor, ceea ce oferă o priveliște de ansamblu extraordinară a orașelor construite. **Emperor** are și posibilitatea de joc multi-player, ceea ce este o noutate pentru acest gen.



### PRIMA IMPRESIE

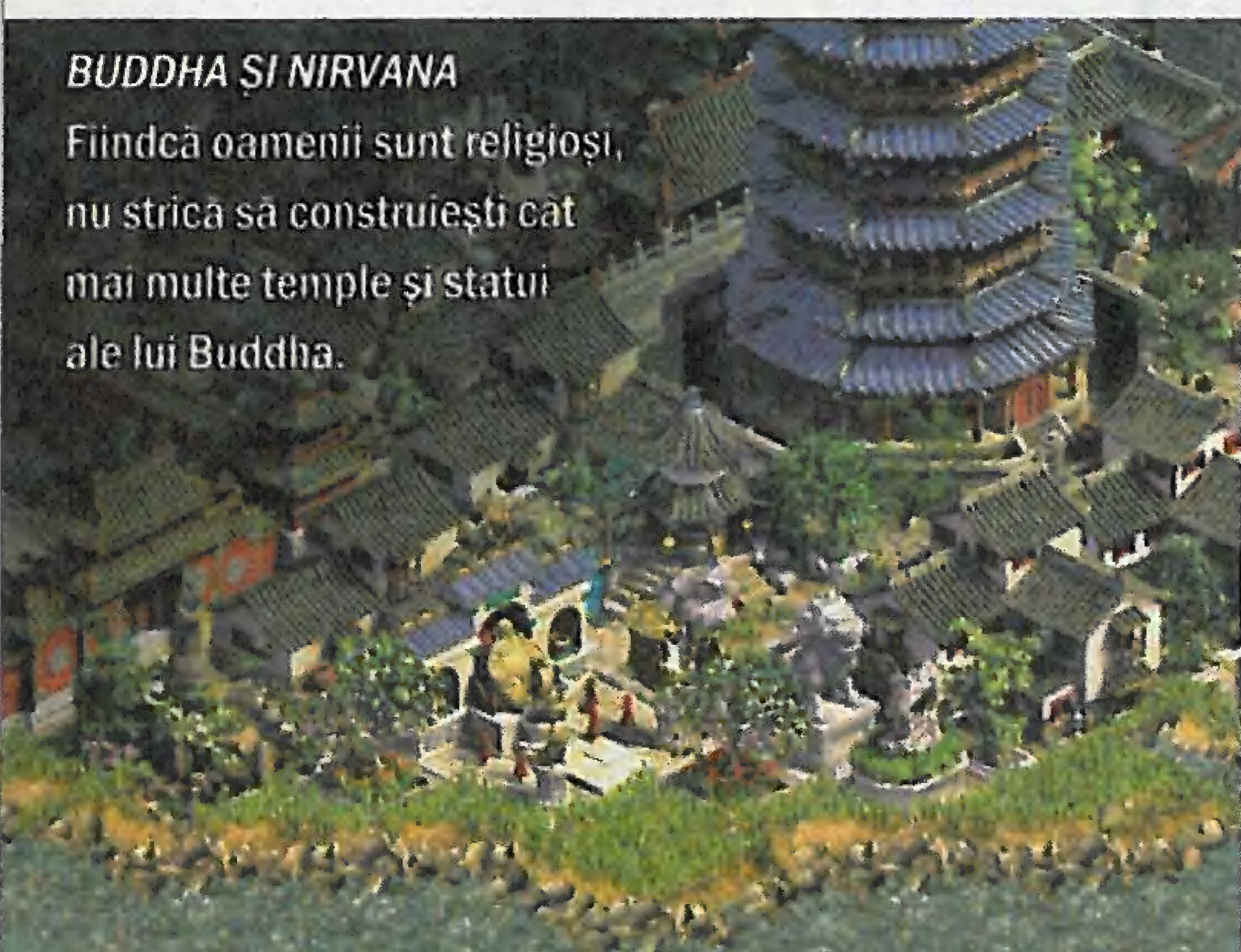
Pasionații strategiei de construcție așteptau continuarea seriilor Caesar, Pharaoh și Zeus. Nimeni nu se aștepta la o continuare chinezească, dar ea este binevenită. Chiar dacă jocul a preluat principiile importante de la înaintașii săi, are multe noutăți care îi vor captiva pe împătimiții acestui gen, including myself.

MARIUS TEPELEA

Producător ..... BreakAway  
Distribuitor..... Vivendi Universal  
Termen ..... septembrie 2002

### BUDDHA ȘI NIRVANA

Fiindcă oamenii sunt religioși, nu strică să construiești cât mai multe temple și statui ale lui Buddha.





# ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

## Duke Nukem: Manhattan Project



Ubi Soft a anunțat că va distribui în principalele țări ale Europei de Est următorul titlu **Duke Nukem: Manhattan Project**, un action - platform cu parfum de consolă, dezvoltat de Sunstorm Interactive și produs de 3D Realms. Distribuitorul pentru restul lumii este publisherul Aroush, care a anunțat lansarea în luna mai.

Mult așteptatul **Duke Nukem Forever** fiind tot în veșnica fază de proiect, iată că primim o platformă action pentru a ne potoli dorul de Duce. Acțiunea lui **Manhattan Project** se desfășoară în New York, oraș lovit de această dată de invazia alienilor cu fețe de porci mistreți și cu uniforme de NYPD, noi trebuind să spulberăm hordade extraterestre în dulcele stil clasic al lui **Duke**. Pentru a împiedica răpirea tuturor femeilor de pe Terra de către alieni, ne vom croi calea prin cele opt nivele de curată nebunie, curățând zgârie-nori, cartierul chinezesc, un cargou, metroul, etc. Un substitut săracăcios pentru DNF, se pare totuși că reîntoarcerea lui **Duke** la platformă va place multora, jocul fiind plin de acțiune, arme, upgrade-uri de arme și inamici pentru carnagiul eroului nostru.

### Shoot to Kill: Columbian Crackdown

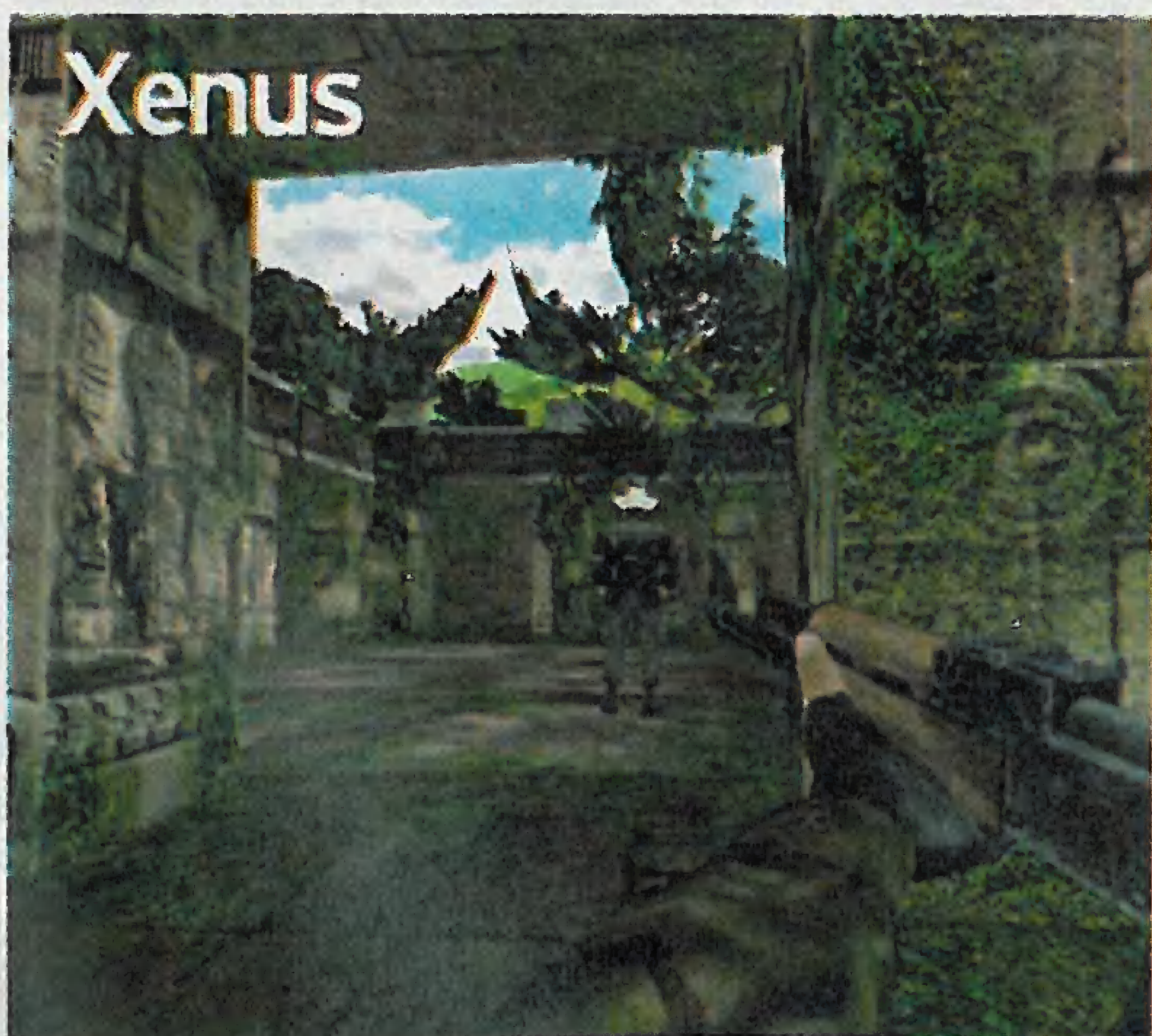
Codemasters intenționează să tragă un șut în fundul FPS-urilor (după cum afirmă chiar ei) și să dinamiteze piața shooterelor cu noul lor proiect **Shoot to Kill: Columbian Crackdown**, despre care programatorul-șef Gavin Raeburn spune că e plin de idei revoluționare (AI, sisteme fizice). Vom plonja în lumea subterană a cartelelor de droguri din Columbia, ca ofițeri antidrog. În joc vom avea parte de decepții, trădări și răzbunări, toate cuplate cu un gameplay intens și rafinat.

### Star Trek Voyager: Elite Force 2

S-au iscat rumori pe Web: se zvonește că FPS-ul **ST: Elite Force** va beneficia de o urmare bazată pe engine-ul Q3TA, concepută de Ritual Entertainment, și nu de Raven Software, creatorul originalului. Programatorii au început deja să încălzească scaunul căpitanului, distribuitorul american Activision confirmând existența proiectului, dezvoltat în proporție de 40%.

## Strident: The Shadow Front

Proiectul action de la Phantagram Interactive (**Kingdom of Fire**) arată foarte special, cu multe tipe pline de gun-uri, însă jocul nu a stârnit o curiozitate exagerată în comunitatea de gameri. Lumea violentă a jocului este creată prin detalii extraordinare ale mediului înconjurător, umbre fantastice, personaje complexe. Acțiunea e situată într-o lume devastată de Al Treilea Război Mondial. Personajul principal este replica superioară a lui Konoko din **Oni**, dispunând de puteri potrivite pentru fiecare misiune.



Programatorul-șef de la Deep Shadows, Sergey Zabaryansky (ex-GSC Game World), deconspiră proiectul revoluționar asupra căruia se concentrează echipa sa: **Xenus**, un FPS cu elemente de RPG, bazat pe engine-ul creat tot de ei, Codename: Outbreak's Vital Engine. Situată în Columbia viitorului apropiat, acțiunea este declanșată de căutarea unei jurnaliste dispărute, sora eroului Kevin Myers. Datorită varietății forțelor antitero prezente în joc, elemente de RPG vor fi adăugate gameplay-ului, rețetă de succes în cazul unui **Deus Ex**. Acțiunea se desfășoară într-un teritoriu vast de 25x25km. Vor fi cinci părți în joc: CIA, gherila, mafia drogurilor, Indieni, bandiți. Pentru a-ți găsi sora, va trebui să aduni informații, discutând cu multe personaje. Și acestea nu sunt totdeauna prietenoase.

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de acțiune ale cititorilor revistei PC Games:

- Unreal 2**  
Ego-Shooter | Infogrames  
trim. 2/2002
- Halo**  
Ego-Shooter | Microsoft  
trim. 2/2002
- Unreal Tournament 2003**  
3D-Shooter | Infogrames  
noiembrie 2002
- Duke Nukem Forever**  
Ego-Shooter | Take 2  
2002
- Doom 3**  
Ego-Shooter | Activision  
t. necunoscut
- CS: Condition Zero**  
Shooter tactic | Vivendi Universal  
trim. 2/2002
- Kreed**  
Ego-Shooter | Burut  
noiembrie 2002
- Deus Ex 2**  
Action-Adventure | Virgin  
octombrie 2002
- Grand Theft Auto 3**  
Action-Mix | Take 2  
trim. 2/2002
- Hitman 2: Silent Assassin**  
3D-Shooter | Eidos Interactive  
septembrie 2002





# Counter-Strike: Condition Zero

PC Games vă prezintă în premieră Counter-Strike: Condition Zero, **un multiplayer care se adaptează și pentru modul singleplayer**. Vă sunt prezentate toate nivelurile și noutățile așteptate de numeroasa comunitate CS.

**N**imeni nu știe cu exactitate câte nopți pierdute și câtă cafeină trebuie pusă în cărca celebrului Counter-Strike. Zilnic, CS este jucat pe Internet de 30 000 - 50 000 gameri, ceea ce constituie un record. Unii jucători, dintre cei familiarizați cu Net-ul, au o opinie drastică despre ceilalți, care nu au posibilitatea racordării la rețeaua globală: ei trebuie să rămână pe dinafară, neavând acces la Counter-Strike. Dar Condition

Zero vine în sprijinul celor din urmă. Acest joc aduce noutăți pentru modul multiplayer, dar se adresează și celor care nu pot participa la înclăștirile de pe servere. Sigur că binecunoscuții Bots nu pot suplini adversarii umani din modul multiplayer, asta o știu și cei de la Gearbox

(Opposing Force, Blue Shift). Soluția găsită sunt cele 25 misiuni în care, cei care abordează modul singleplayer trebuie să preia comanda unei trupe antitero. Împreună cu maxim patru coechipieri ești solicitat să lupți în întreaga lume. Producătorii s-au străduit să te facă să uiți că



**DANE BEN** Mitraliera israeliană Galil este de o performanță apropiată de AK 47 și are o cadență la fel de bună.



soldatii controlati sunt camarazi virtuali si au reusit in mare masura. După câteva misiuni vei observa că celebrii Bots sunt cei mai buni din întreaga istorie CS. Soldatii virtuali mai fac și greșeli, de exemplu mai scapă câte o grenadă printre colegi, dar a doua oară vor reacționa altfel. Nici un nivel nu va fi jucat de două ori la fel, colegii și adversarii reacționând diferit de fiecare dată.

În timpul luptei îți poți controla camarazii în mod adecvat, le poți comanda să atace sau le poți solicita sprijin de acoperire. Orientarea spațială ar trebui să funcționeze bine, mai ales că ai la dispoziție și un radar. Terenurile vaste solicită însă o tactică bună, ceva asemănător cu **Operation Flashpoint**. E bine de știut că una din sarcinile tale, în timpul misiunilor, stă în faptul că trebuie să îți aduci companionii de luptă teferi acasă. Nu numai pentru că

acest lucru este un scop secundar al misiunii, ci și pentru faptul că ai tăi colegi Bots obțin importante puncte de experiență, după fiecare misiune reușită, dacă rămân teferi. Pentru fiecare terorist anihilat și pentru fiecare misiune îndeplinită primești o sumă de bani în cont, ceea ce îți va permite o înarmare corespunzătoare, mult mai bună. Cinci caracteristici descriu competența unui luptător antitero: cât de bine mănuieste pistolul, mitraliera, grenada, cât de bine studiază terenul de luptă și inteligența în luptă. Un veteran de nivelul tactic 5 va câștiga aproape întotdeauna în fața unui recrutar.

Gearbox a restructurat în nouă părți arsenalul disponibil în magazinul virtual. Îți poți proteja colegii împotriva proiectilelor cu ajutorul vestelor antiglont, iar prima opțiune în cazul unui atac surpriză poate fi o grenadă fumigenă. De partea cealaltă

apar cocktailurile Molotov, care nu produc răni deosebite, dar creează o perdea de foc și fum, suficientă pentru a veni în ajutorul teroriștilor. În arsenal mai sunt prezente: bazooka, mitraliera israeliană Galil, Famas-ul francez, M60 MG și măștile de gaz. Rusii din Spetznaz, germanii din GSG 9, francezii din GIGN, britanicii din SAS și americanii din SWAT acționează unitar și au câte o armă favorită. Dacă parcurgi toate misiunile întâi cu rușii, vei putea folosi mai târziu Kalashnikov-ul și în dotarea celorlalte echipe antitero. Misiunile reiau teme cunoscute, precum dezamorsarea unor bombe, eliberarea ostaticilor, protejarea VIP-urilor, dar și altele noi. Fiecare nivel poate fi jucat pe trei grade: modul story, care prezintă varianta solo a lui CS, endurance și challenge. Ultimul grad este cel mai dificil, el te va pune la grea încercare, de pildă să parcurgi misiunea doar cu pistolul sau să câștigi în doar 90 de secunde. În modul endurance trebuie să supraviețuiești 5 minute sau să elimini un anumit număr de teroriști. Pentru a simți cu adevărat **Condition Zero**, trebuie să abordezi însă modul story, el îți va aduce cash-bonus, arme extra, easter-eggs și încă nouă moduri de joc, dacă îndeplinești toate obiectivele secundare.

Ceea ce au reușit producătorii să scoată dintr-un en-



## Toate hărțile noi, într-o privire:



**AS\_HANGAR** Singura posibilitate de a fi bodyguard pentru un VIP. Deoarece terenul este deschis, sarcina nu va fi ușoară.



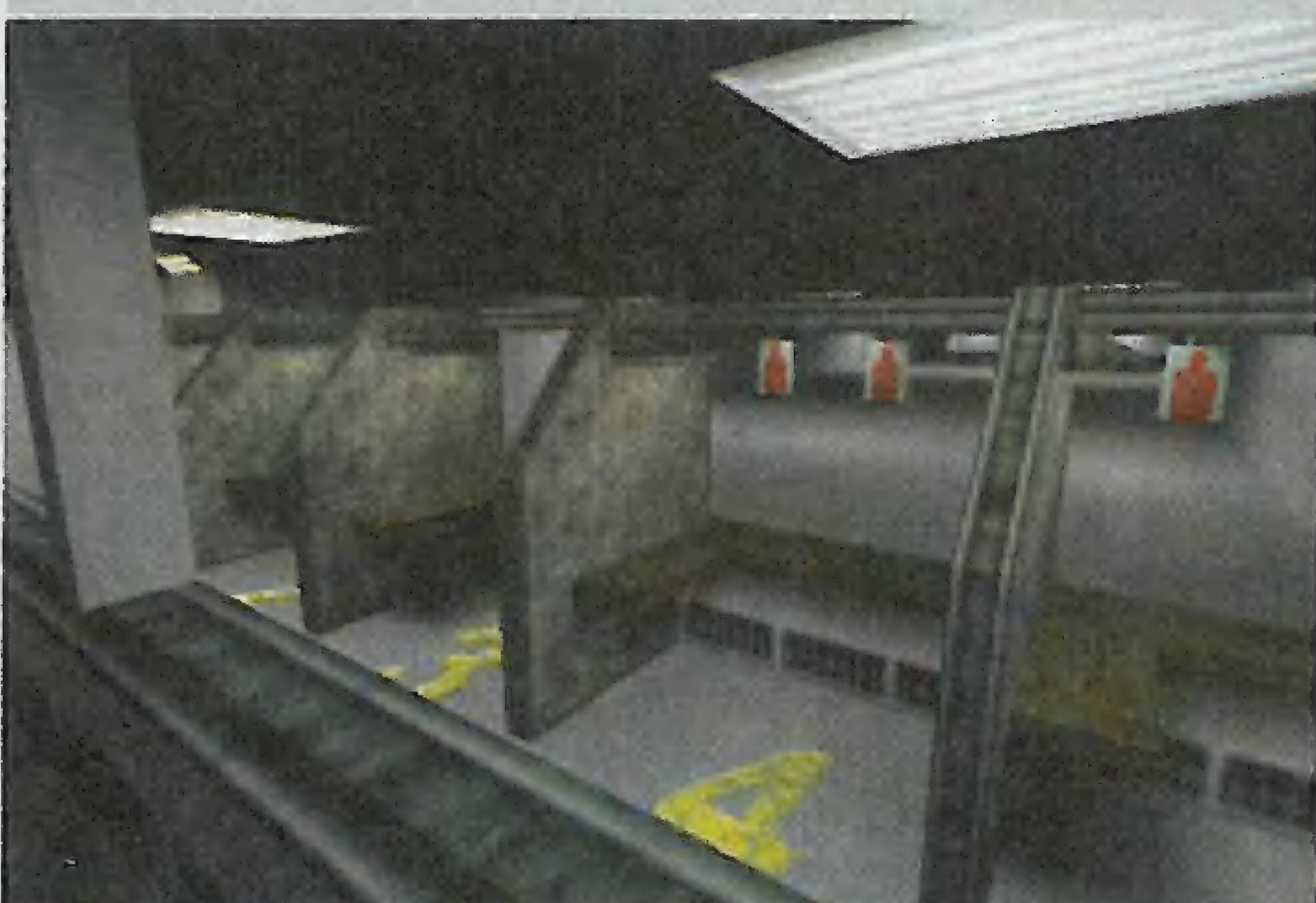
**CS\_ARCTICBIOLAB** Într-un fost centru sovietic de cercetări asupra armelor biologice există multe locuri pentru a ascunde ostacii.



**CS\_COLDSTORAGE** Prin curtea din spate a unei fabrici se trece într-un abator, unde ostacii își așteaptă eliberatorii.



**CS\_CONDITIONABILLION** La această hartă se mai lucrează, o descriere adecvată nu este posibilă deocamdată.



**CS\_RANGE** Tutorialul din Condition Zero te trimite pe această hartă, unde te vei antrena în mănuierea armelor.



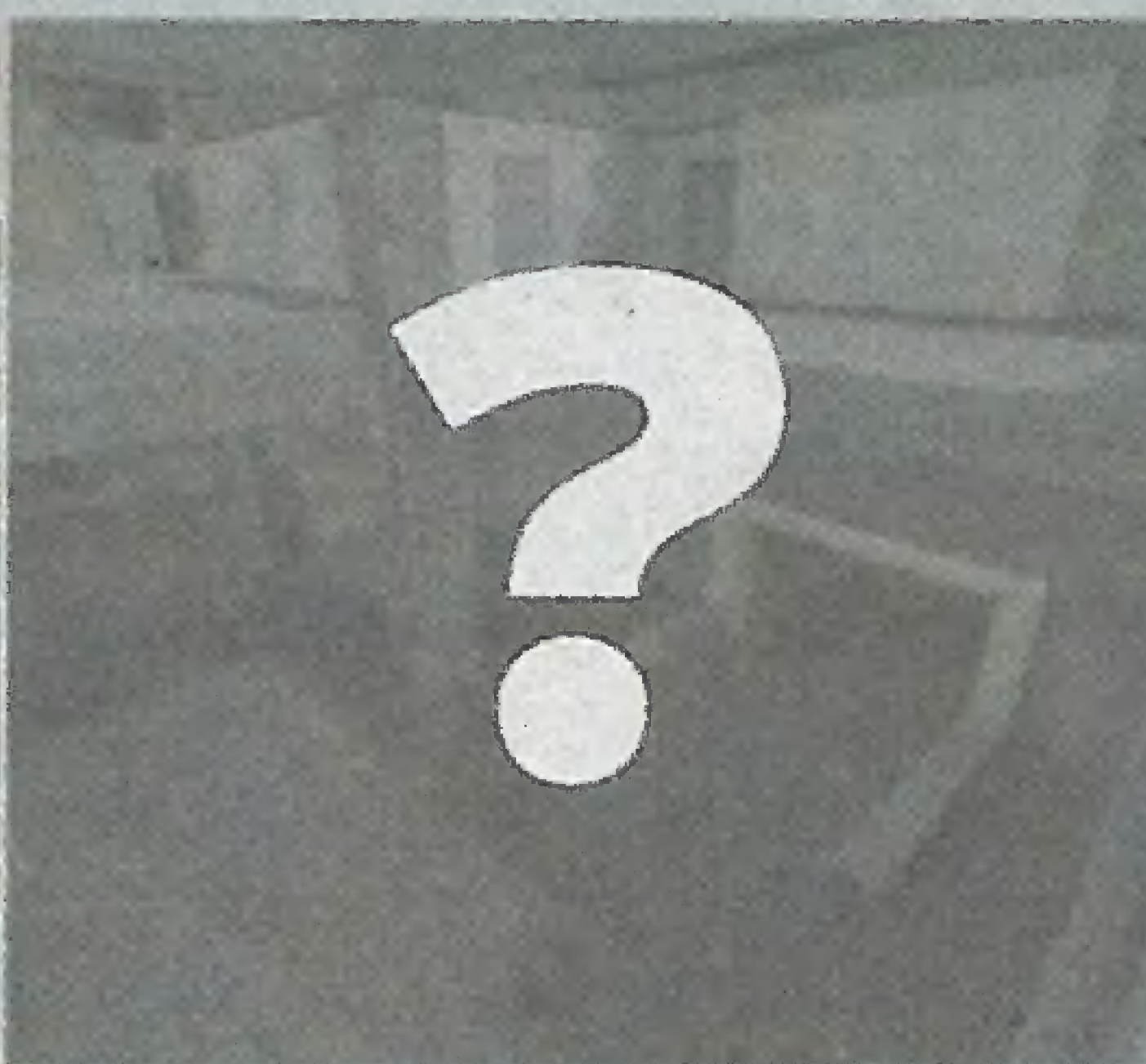
**CS\_ROOFTOPS** Aici te lupți pe acoperișurile clădirilor unui mare oraș. Cine se prăbușește de la înălțime, poate să-și ia adio de la câștigarea misiunii.



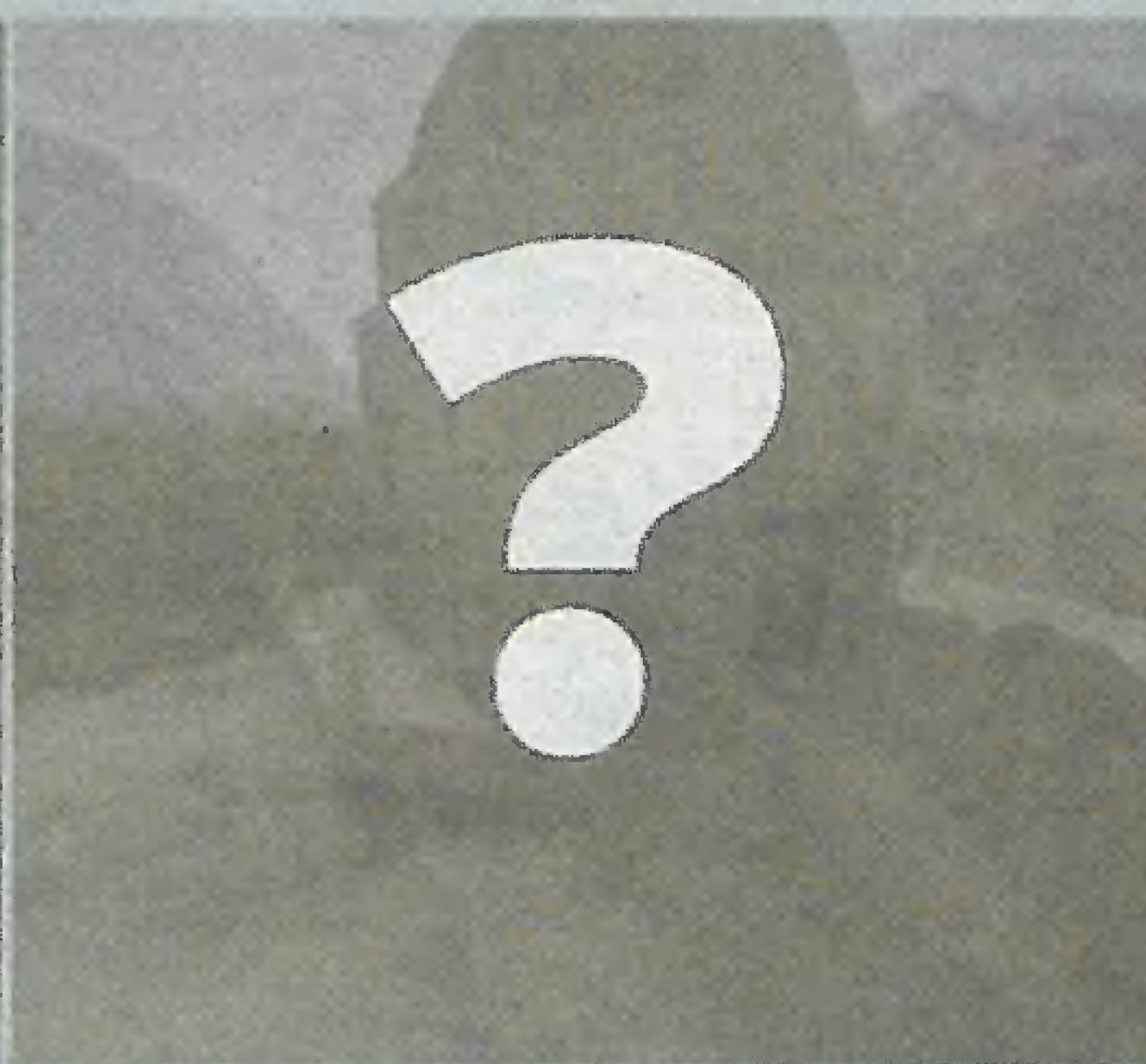
**CS\_SHOOTHOUSE** Acest stand de tragere este o versiune nouă a unei hărți mai vechi, creată de un fan CS.



**DE\_CANAL** Pentru a ajunge în complexul de construcții, trebuie să te balansezi pe schele.



**DE\_CONSTRUCTION** La această hartă se mai lucrează, o descriere adecvată nu este posibilă deocamdată.



**DE\_DAHAB** La această hartă se mai lucrează, o descriere adecvată nu este posibilă deocamdată.



**DE\_ENEMYMINE** Harta te poartă prin junglă, unde te așteaptă o cabană, nivelul având o mare diversitate grafică.



**DE\_SILO** Prima misiune pentru începători, într-un buncăr rusesc cu rachete.



**DE\_STADIUM** Stadionul londonez cu mai multe etaje este unul dintre locurile cele mai frumoase.



**DE\_TERMINAL** Un subsol de metrou ultramodern, cu ganguri care comunică și câteva magazine.





**CS\_DAMAGE** Un mic oraș arab, distrus în mare parte de război, cu multe ascunzători.



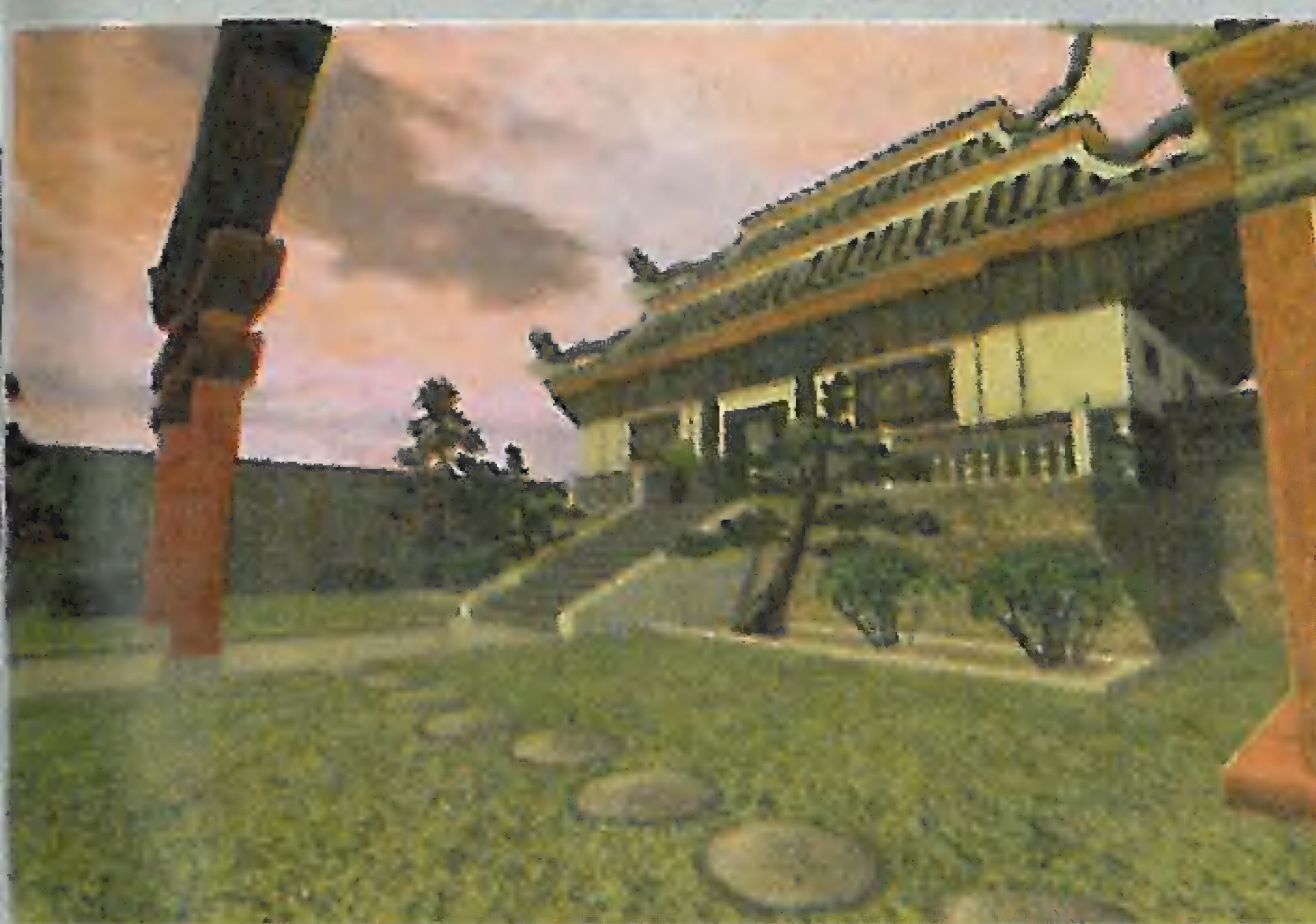
**CS\_DESERTBUNKER** Printr-un crater făcut de o bombă, cobori într-un complex de buncăre, situat într-un mic sat arab.



**CS\_JUNGLECAMPA** Ținta misiunii este un laborator situat în mijlocul junglei. Lupte grele au loc în zona unui turn de pază.



**CS\_JUNGLECOMPOUND** Nu prea ai multe de văzut prin junglă, spre deosebire de harta anterioară. Acțiunea are loc în jurul unei cabane.



**CS\_TORUKO** O minunată casă japoneză, cu pereți din hârtie. Chiar și bibanii se vor descurca aici.



**CS\_TRAILERPARK** Sub așezarea de rulote există un sistem de canalizare, folosit ca și alternativă de către teroriști și counteri.



**DE\_BRIDGE** Designul acestei hărți se inspiră din Veneția: poduri, canale, piețe largi, drumuri de legătură.



**DE\_GENOSERV** Ieșiri, scări rulante și trepte leagă cele trei niveluri ale acestei clădiri de birouri.



**DE\_HANKAGAI** Harta cea mai frumoasă. Străduțe înguste leagă străzile acestui oraș japonez.



**DE\_OTAKU** Hartă cu o grafică nu prea spectaculoasă, dar echilibrată.



**DE\_PIPELINE** În uzița de apă ai parte de scene exterioare și hale imense.



**DE\_TIDES** Antrenant, ochi de vultur, rapid. Ai doar 5 minute pentru a câștiga în curtea acestui castel.



**DE\_VESSEL** Ganguri înguste mărginesc containerele de pe navă. Doar pe puntea superioară ai loc destul.



**DE\_VOSTOK** Misiunea are loc pe străduțele înguste ale unui orașel siberian foarte frumos.





**BIG IN JAPAN** Hangakai este unul dintre cele mai frumoase locuri, în Condition Zero. În planul apropiat se vede o mitralieră Famas franceză, iar CT-ul din stânga e înarmat cu un M60 MG.

gine vechi de cinci ani este extraordinar, din punct de vedere grafic. În Arctica, unde se încheie aventura, poți admira fulgii de zăpadă cum se așează lin pe pământ, iar în Japonia vă puteți delecta privirea cu un cer aproape real. Cine parcurge nivelul Hankagai va putea să admire unul

dintre cele mai frumoase niveluri create vreodată într-un FPS. Scările scăldate în lumina de neon a reclamelor, automatul de dulciuri, cablul de telefon, în fine, toate obiectele creează o atmosferă armonioasă ce încântă ochiul.

Cine se uită atent în nivelul de \_bridge la poduri, canale, pasaje sau galerii, se simte ca în Venetia. Designerii au acordat mare atenție peisajelor, chiar și în cazul hărți-

lor mai mari, deși calitatea graficii nu se ridică la nivelul unui joc ca **Gothic**. Producătorii au creat nu numai hărți noi, dar au făcut numeroase schimbări și în ceea ce privește caracterele și efectele speciale. Jocul arată mult mai bine decât versiunea originală a **Counter-Strike**. Acest lu-

#### ÎN PLIN

Un proiectil tras cu o bazooka face inutilă o vestă antiglonț.





**MAI REALI** Producătorii de la Gearbox au creat noile personaje dintr-un număr dublu de poligoane comparativ cu jocul original.



**COLEGA** "I'm in position", zice colegul Bot, un camarad de nădejde.

cru se explică atât prin mărirea numărului de poligoane, în cazul modelelor – ceea ce face ca personajele să aibă forme mai rotunjite – cât și prin desenarea individuală a fiecărui luptător. Uniformele sunt adaptate în funcție de peisaj și anotimp: acolo unde vei întâlni zăpadă, counterrii tăi vor purta culori alb-gri, iar în junglă vei întâlni uniforme kaki. Frumusețea grafică își are desigur prețul său. Cerințele de sistem sunt mai mari decât în cazul

versiunilor anterioare, deși nu necesită un procesor de ultimă generație sau o placă grafică nouă.

Cea mai bună veste vine la urmă. Fanii CS vor avea parte de înnoiri gratuite. Nu se știe sigur când, dar cei care posedă o versiune cumpărată vor avea acces gratuit la upgrade-

uri. O partidă împreună cu Bots, pe acoperișurile din cs\_rooftops sau o vizită la stadion, împreună cu adversari umani, este posibilă. Nimic nu îți stă în cale.



#### PRIMA IMPRESIE

Comunitatea fanilor CS se va mări cu siguranță după apariția lui **Condition Zero**, acesta aducând atâtea noutăți încât va constitui un nou hit al Cafe Internet-urilor românești. Cerințele de sistem nu au fost împinse foarte departe, în schimb grafica este mult mai reușită decât a predecesorului. Marea achiziție o reprezintă AI-ul îmbunătățit cu care sunt înzestrați noii Bots, care în sfârșit îți vor fi de real folos ca și coechipieri. Vă urez cât mai multe frag-uri!

CIPRIAN TORI

Producător ..... Gearbox  
Distribuitor..... Vivendi Universal  
Termen ..... mai 2002

**PĂZEA** Priviți cu atenție dăra de fum lăsată de un proiectil Bazooka, în fundalul imaginii.





# Hitman 2: Silent Assassin

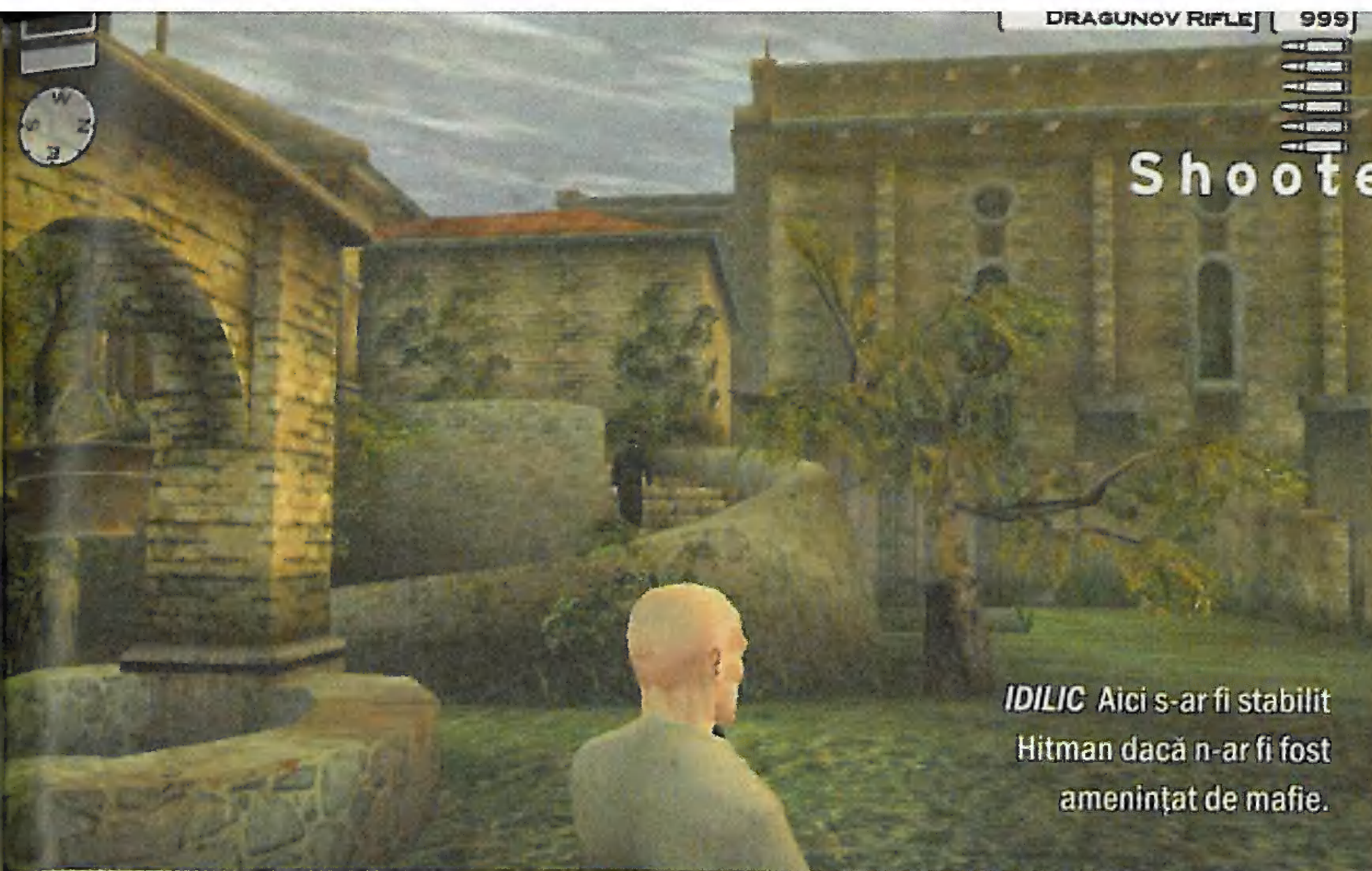
Moartea are multe fețe. **În acest joc de-a v-ați ascunselea, ea trage sforile lui Hitman** - iar tu intri în rolul asasinului plătit

**O**vilă în Sicilia. Pe balcon, mafioso Don Guillianii exersează tehnica corectă de lovire la golf. Mai jos, santinelele își fac rondul. Dedesubtul costumelor făcute la comandă se ghicesc contururi de pistoale. Puțin mai încolo, un mesager gonește în direcția porții principale. Cel ce vede toate acestea fără a fi descoperit, ești tu. Din ascunzătoare îți rotești privirile cu ajutorul unui binoclu de-a lungul terenului. În următoarele minute acesta va deveni locul de muncă. Dacă reușești, Guillianii și-a epuizat partida de golf. Ieși din ascunzătoare și-l amețești pe mesager cu cloroform. Corpul aterizează în tufișuri, iar uniformă lui o îmbraci tu. Oare deghiizarea o fi îndeajuns pentru a păcăli

santinelele de la poarta principală? Acestora, înfățișarea ta li se pare mai mult decât suspectă - ochii pătrunzători, chelia, și tatuajul ciudat din ceafă - și ridică mâna: stai pe loc! Dacă ai fost șmecher ai aruncat înainte pistolul. Dacă nu, vor urma strigăte iar apoi împușcături. Iar luptele deschise sunt o chestie pe care mai bine o eviți în **Hitman 2**. O alarmă declanșată înseamnă în mod sigur moarte curată din cauza numărului copleșitor al adversarilor.

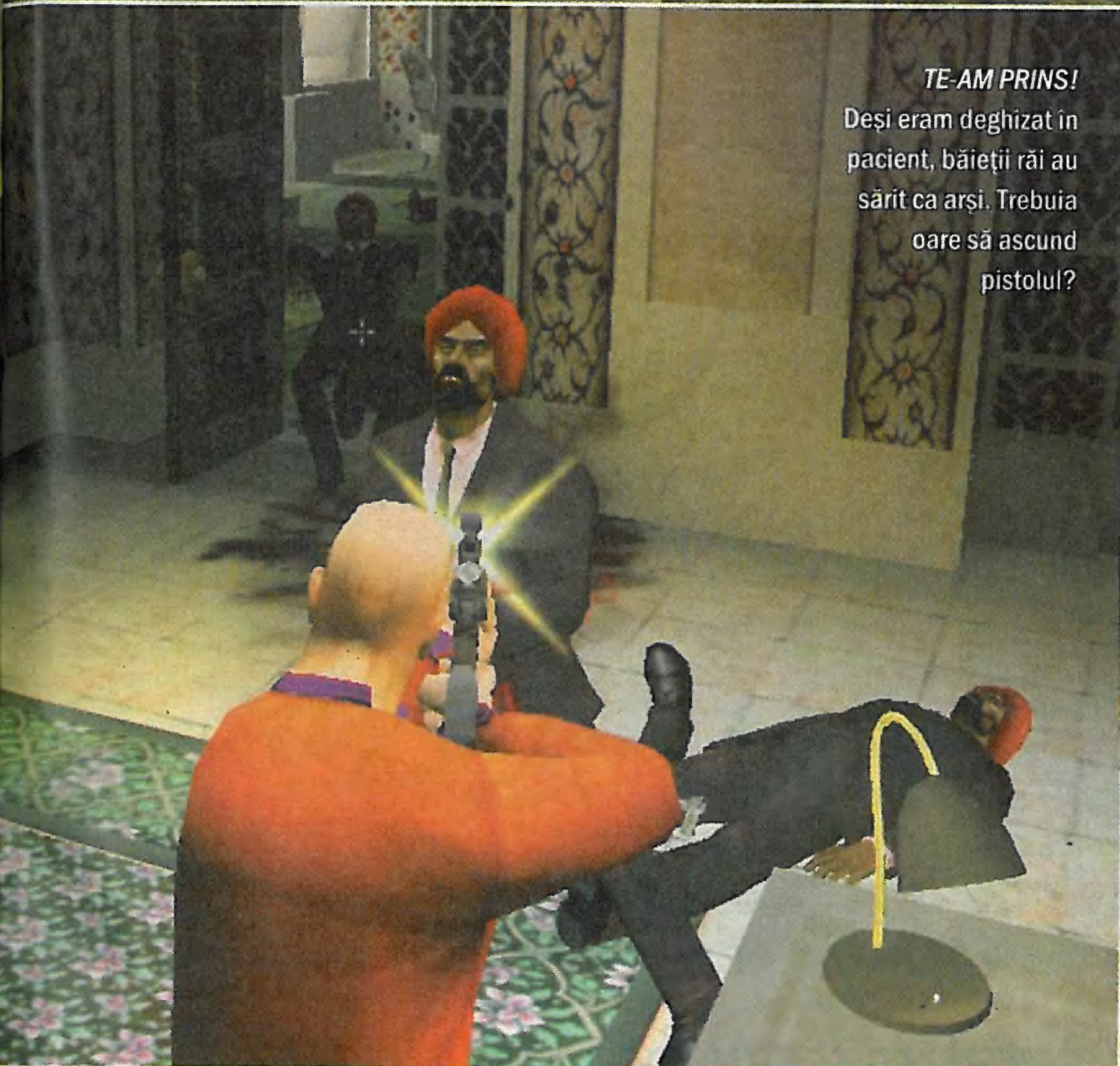
Jocul începe liniștit, într-o mică și sărăcăcioasă colibă de lemn. Aici trăiește retras Hitman, în pielea căruia vei intra în joc. Este locul perfect pentru meditație și regăsirea de sine. Dar apar câțiva tipi întunecați care-l șantajează, iar planurile





## Shooter tactic I. Avangardă

**IDILIC** Aici s-ar fi stabilit Hitman dacă n-ar fi fost amenințat de mafie.



**TE-AM PRINS!**  
Deși eram deghizat în pacient, băieții răi au sărit ca arși. Trebuia oare să ascund pistolul?



**CHINUL ALEGERII** Clădirea are trei intrări. Ești liber să o alegi pe care vrei.



pașnice se duc pe apa sâmbetei. Hitman are nevoie de aliați. Așa că reactivează contactul cu vechiul său contractor care-i pregătește armele. Acestea umple acum pereții colibeii sărăcicioase: arme automate și puști cu lunetă, pistoale cu și fără amortizor, topoare, săbii, un cuțit și o arbaletă. În cele 21 misiuni poți să le folosești pe toate. Din când în când mai e nevoie și de cap: într-o misiune te deghizezi în doctor și ai grijă ca o operație chirurgicală să dea greș. Altă dată trebuie să-i otrăvești mâncarea obișnuită a victimei. Metodele sunt variate.

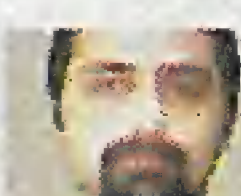
**Cu toate că asasinul Hitman are acasă o colecție întreagă de arme, ar fi bine să evitați luptele: *tactica e totul.***

Înainte de a începe prima misiune poți exersa chestiile de bază pe parcurs: cum să te furișezi, să te ghemuiești, să urci scări, să te uiți pe gaura cheii, să tragi cu ochiul de după colțuri. După ce toate aceste tehnici ți-au intrat în sânge, un laptop te informează asupra scopurilor misiunii. Aproape întotdeauna este vorba de băgarea în pământ a cuiva: politicieni, bandiți, ofițeri. Pentru aceasta întreprinzi adevărate călătorii, vizitezi țări precum Japonia, India sau Afganistan. În

Rusia trebuie să elimini un ministru. Echipamentul îl stabilești dinainte. Un tren te va duce spre St. Petersburg. Seiful din gară conține materialele de lucru și o pușcă cu lunetă. Cu acestea pornești la drum. Dat fiind că străzile sunt blocate cu militari din motive de siguranță trebuie să cauți alte drumuri prin canalizare sau în aer liber, la adăpostul caselor. La un moment dat ajungi să vezi perfect clădirea guvernului și poți să iei ținta la lunetă prin fereastră. Pentru ca împușcătura să fie sigură, schimbi perspectiva în 1st person. Misiune îndeplinită. Dar nu întotdeauna e atât de simplu ca în cazul de mai sus. De multe ori depui o muncă de chinez bătrân pentru a înainta neobservat chiar și câțiva metri. De exemplu, poți intra într-un castel doar dacă te furișezi prin gangul din spate, îl elimini pe valet, îi iei hainele și o tavă în brațe. Display-ul îți arată cât de bine ți-a reușit deghizarea în fața inamicilor. Cu cât stai mai mult în apropierea lor, cu atât mai mare e și riscul ca de-

ghizarea să sară în aer. Mulțumită însă funcției de quick-save poți să-ți permiți să faci și greșeli.

**Hitman 2: Silent Assassin** scrie o povestire în care moartea e personajul principal și nu are voie în nici un caz să ajungă pe mâinile copiilor. Pe ambalajul original scrie, după cum ne spune Eidos, „interzis sub 18 ani”. O distracție morbidă pentru cei cu moralul stabil.



### PRIMA IMPRESIE

De fapt, *Hitman 2* nu este altceva decât *Thief* cu deosebirea că aici trebuie să înlături anumite personaje în loc să furi comori. Dacă programatorii vor reuși să unească cum trebuie cele 21 misiuni, în luna martie ne așteaptă un joc de-a v-ați ascunselea pentru adulți.

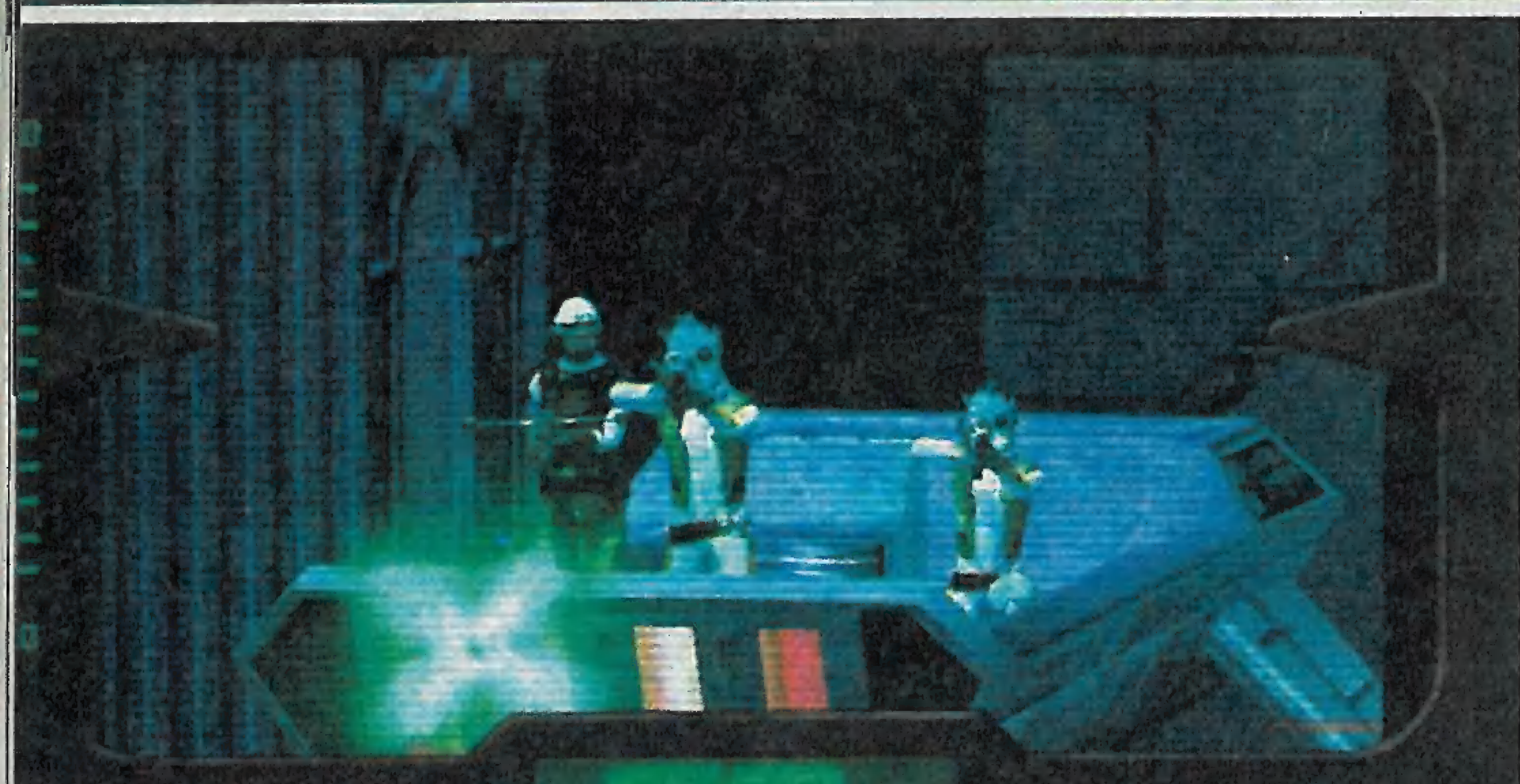
CORNELIU DAN

Producător..... IO Interactive  
Distribuitor ..... Eidos Interactive  
Termen ..... aprilie 2002

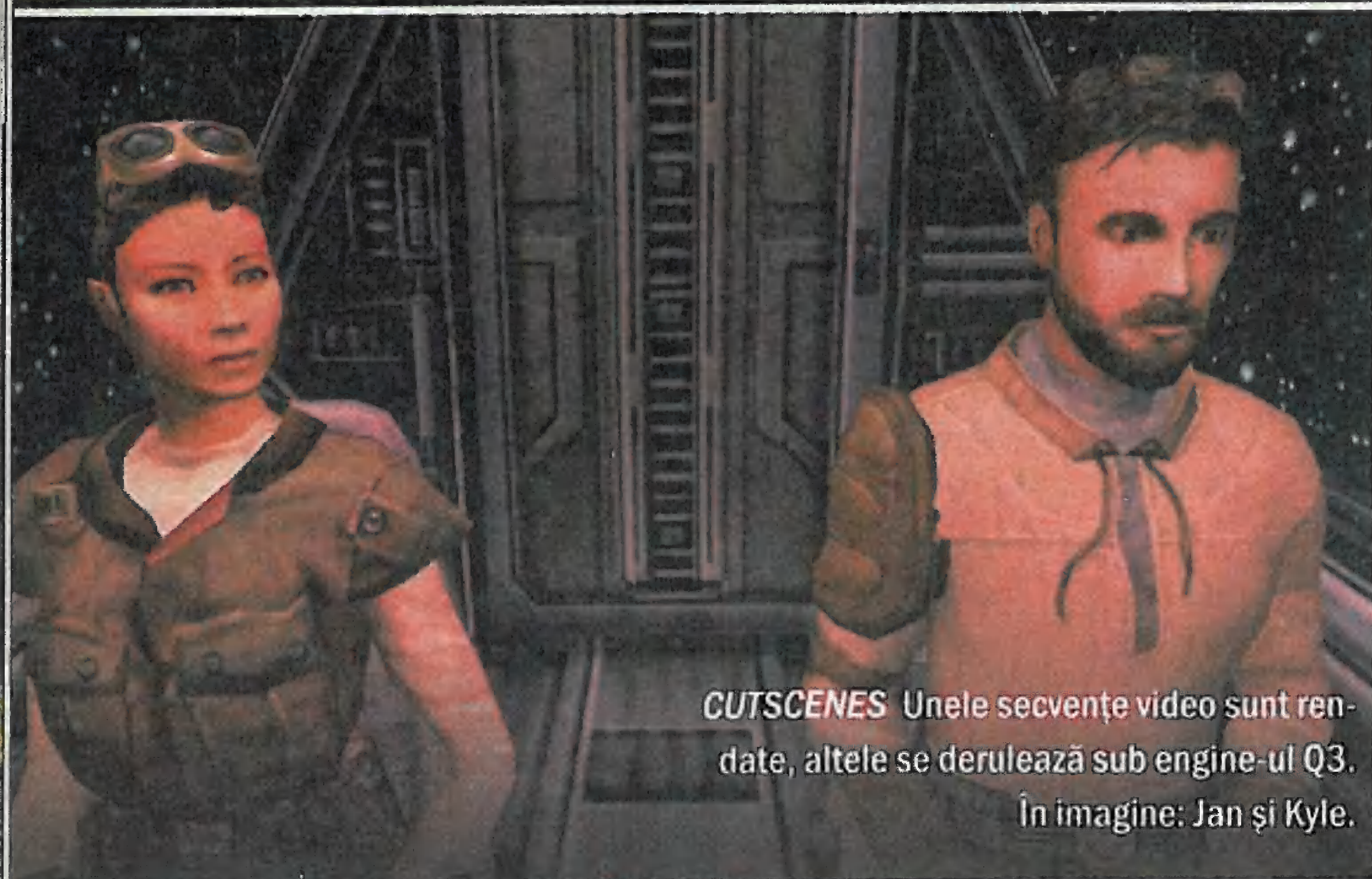


**SCHIMBURI DE FOCURI** După ce aptitudinile Jedi ale lui Kyle se diversifică, el poate para cu sabia laser focurile adversarilor cu și mai mare eficacitate.

# Jedi Outcast



**RANGE ZOOM** În nivelurile mai extinse avantajul binoculului high-tech iese în evidență: acum poți vedea gurile armelor. Pune repede mâna pe arma!



**CUTSCENES** Unele secvențe video sunt renderate, altele se derulează sub engine-ul Q3. În imagine: Jan și Kyle.

Kyle Katarn scoate încă o dată light-saber-ul din teacă pentru Jedi Outcast.

**L-am luat de mână și l-am condus prin primele nivele** și acum vă povestim primele impresii.

**U**n Jedi rămâne pentru totdeauna un Jedi: Kyle Katarn, care și-a abandonat cariera de luptător cu sabia laser după Jedi Knight, are nevoie din nou de Forță. Trebuie să-l ajutați. Chiar de la început, jocul intră direct în acțiune. Un shuttle îl debarcă pe Kyle și pe companioana sa Jan într-o fundătură. Puțin mai în față mișună de oameni îmbrăcați în armuri albe: trupele de atac. Așa că tragem siguranțele blaster-elor, tragem aer în piept și-i dăm bătaie. Primul foc anunță o luptă clasică în stil Star Wars: santinelele se întorc stupefiate, urlă un „stai” înfundat prin cască și se așază repede în formație de apărare - haosul începe. Fulgerele pleacă din țevile armelor, scânteile

se-mprăstie peste tot, explozii ne-numărate. Iar în fundal sună aetemporalul soundtrack a lui John Williams. Aceste e adevăratul Star Wars - feeling într-un ego-shooter. La fel ca Medal of Honor: Allied Assault, Jedi Outcast renunță la sângele din pixeli și aduce în schimb în lumina rampei animații realiste. Dacă-i tragi unui adversar în picior el se poticnește și cade în față. Lovit în cap, el se prinde de gât și cade pe loc. Dacă inamicii stau lângă o prăpastie, la prima lovitură cad dând din mâini și din picioare în adâncuri. Kyle, ale cărui aptitudini speciale au cam ruginit, se apără în primele capitole ale jocului cu blaster, arcuri wookie, disruptoare puști de atac. Mai târziu va primi și un tun care împrăstie fo-





**VREME CU FULGERE** Fulgerul este o aptitudine jedi cu origini în partea întunecată a forței. Kyle se simte foarte bine de ambele părți.

curile la fel ca o pușcă cu alicie și trage cu grenade în modul secundar. Aruncătoarele de rachete, minele antipersonal și celelalte jucării sunt și ele prezente. Sabia laser va veni mai târziu. Înainte de aceasta trebuie să infiltrezi o bază inamică, să arunci un complex minier în aer și să faci una cu pământul o bază de walker-i. Evenimentele scriptate domină derularea jocului: în primul nivel, Jan își anunță prezența prin radio. Câteva secunde mai târziu, ea strigă după ajutor, te grăbește repede încolo și o regăsește pe parteneră într-un schimb aprig de focuri.

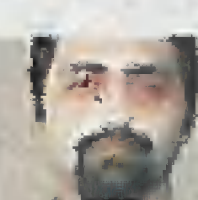
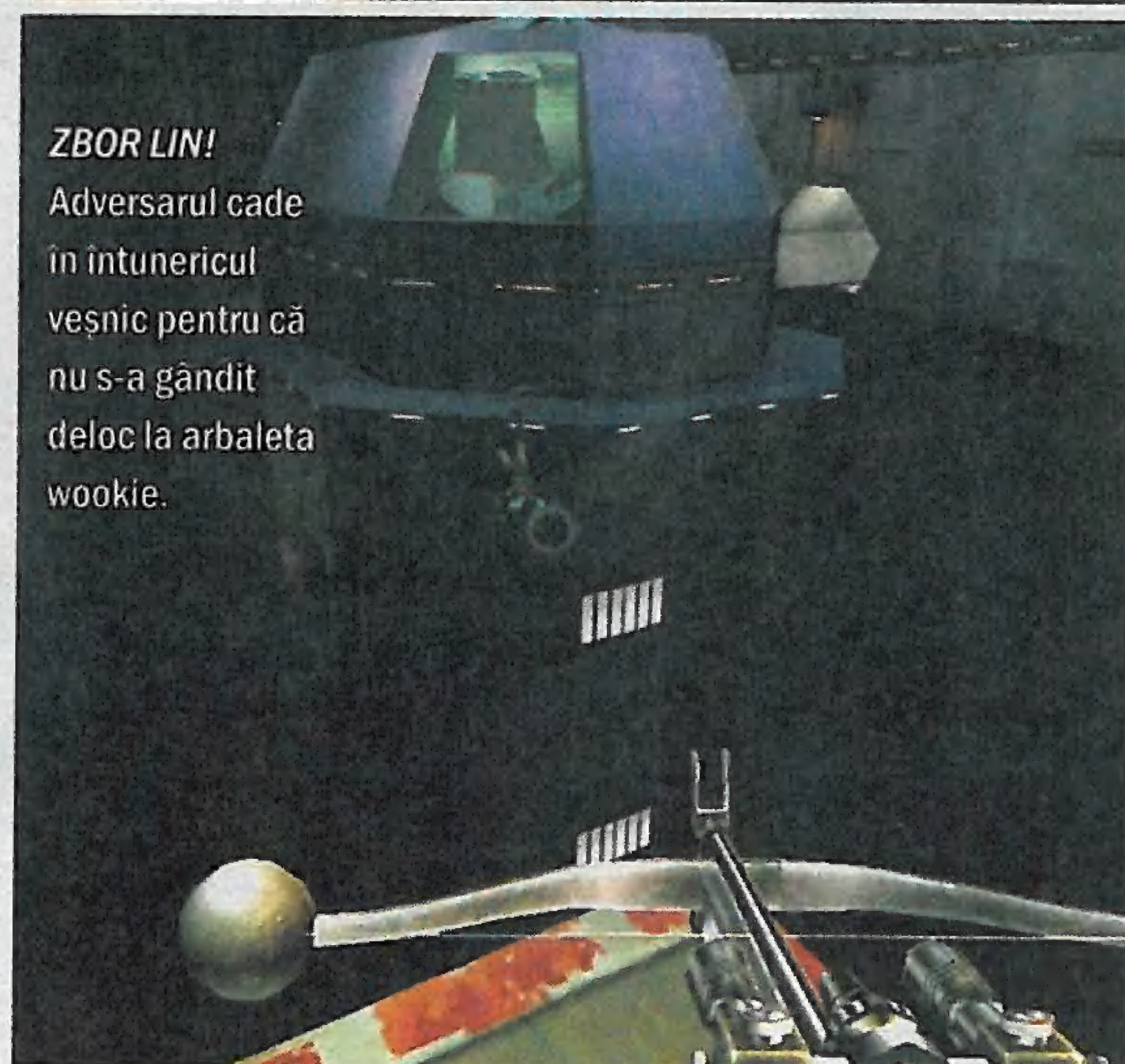
**Pe lângă reflexe mai e necesar și creier:** acțiunea e întreruptă deseori de puzzle-uri cu întrerupătoare.

Highlight-ul este lupta împotriva unui Dark Jedi. Nu poți face nimic împotriva lui, iar acesta te aruncă în toate părțile și trage cu fulgere. Faptul că aproape îți dai sfârșitul e prevăzut din start. Nu vei muri însă vei jura răzbunare. Exploziile neanunțate au devenit deja tipice genului. La un moment dat fugi printr-un tub care se sparge sub picioare după o explozie. Acum, spre țintă duce doar un singur drum alternativ: o iei înapoi, sari pe acoperiș, te balansezi la înălțimi amețitoare, în timp ce adversarii încearcă din răspuț să te facă să-ți pierzi echilibrul trăgând cu focuri laser. În general, e nevoie de reflexe rapide și de un timing exact. Vei sări peste lăzi, te

vei cățăra pe stânci și vei sări la momentul potrivit pe navă. Funcția de quicksave este cel mai bun prieten în astfel de cazuri. La nivelul patru, când Kyle vrea să-și redobândească aptitudinile Jedi, trebuie să treci peste patru teste - și n-ai voie să tragi nici măcar o dată cu arma. Vei împinge cu Force Push podele, vei trage pietre din pereți și te vei cățăra pe ele sau vei fugi cu ajutorul Force Speed-ului peste un pod mișcător. Sabia laser care se vede foarte promițător într-o cușcă te va transforma într-un adevărat artist circar: vei sări cu forța supranaturală pe o podea, vei coborî și vei fugi accelerat spre cușcă pentru a lua sabia. Acum distracția poate să înceapă. Kyle deschide cu ea lacăte de uși de parcă ar fi făcut un curs de sudură, blochează focuri laser și taie adversari în două. Datorită celor 36 zone de contact, capul se rostogolește în clipa în care nimeriști vreun ghinionist în ceafă. Însăși Luke Skywalker care poartă încă înfățișarea din 1977 vorbește în secvențele video. **Jedi Outcast** este un mare joc pentru fanii Star Wars.

#### ZBOR LIN!

Adversarul cade în întunericul veșnic pentru că nu s-a gândit deloc la arbaleta wookiee.



#### PRIMA IMPRESIE

Faptul că nivelele cu toate armăturile lor strălucitoare creează deseori confuzie e mic copil în comparație cu nervii care mi i-am făcut până să aflu ce efect are fiecare întrerupător în parte. Însă totul se uită în clipa în care mă aflu din nou în mijlocul vreunei excelente lupte cu sabia.

CORNELIU DAN

Producător ..... Raven Software  
Distribuitor ..... Activision  
Termen ..... a apărut



# Kreed

Când un producător al Enciclopediilor de Masaj **concurează din senin cu Unreal 2**, totul pare cel puțin bizar și greu de crezut. Imaginile ar trebui privite cu atenție de către cei sceptici.

**D**upă un tur efectuat de PC Games prin nivelurile lui **Kreed**, un lucru poate fi spus cu certitudine: engine-ul ego-shooterului, denumit Xtend, concurează umăr la umăr cu campionii genului. Căci proiectilele care străpung aerul lasă dăre luminoase prin norii de ceață și totul este redat într-un mod atât de plastic, încât ai impresia în fiecare moment că vezi condensul apei pe monitor. Privirea ne este atrasă spre plafon, unde se rotesc leneșe lopețile imense ale unui ventilator gigantic. Lămpile de neon produc o umbră misterioasă care acoperă plăcile de oțel din podeaua coridorului. Din încălțitura de cabluri, din țevi și din tuburi de aerisire, de peste tot, se ridică aburul galben care se împrăștie în fiecare încăpere. Nivelurile arată extrem de bine, chiar dacă peisajul care ne înconjoară pare de-a dreptul distrus.

Vina acestui spectacol grafic o poartă o tânără echipă de producție din Rusia, numită Burut, care până în prezent nu prea are cu ce se lăuda, în afara unui proiect multimedia și un mic RPG. Cu **Kreed**, acești cvasianonimi pot concura în toamnă cu staruri de acțiune precum id Software, Epic, Valve și 3D Realms, însă până atunci îi mai așteaptă multă muncă de creație. Partea tehnică a graficii ne convinge deja - cu toate că aceasta satisface în totalitate doar dacă rulează pe o placă grafică de nivelul unei Radeon 8500 sau GeForce3, 256 MB memorie RAM și un procesor de clasa unui doi giga.



## IMPRESIONANT

Vedem în acest screenshot părțile forte ale engine-ului Xtend: pe jos, ceața volumetrică; în cazul flăcărilor, frumoasele efecte ale particulelor de foc și, în plus, imaginea clară și de calitate a luminilor și umbrelor de pe pereți.



Povestea pe care producătorii vor să o țeasă cu ajutorul unui engine pentru secvențe intermediare ne amintește în mod izbitor de **Star Trek: Voyager - Elite Force**. Chiar de la început, nava spațială Aspero pătrunde într-o gaură neagră și te trezești într-un imens cimitir de vehicule spațiale. Tot soiul de extraterestri care își petrec zilele în acest adevărat Triunghi al Bermudelor se luptă pentru fiecare bucățică de teritoriu și pentru fiecare navă rățăcită prin zonă. Astfel că, în rolul de paznic ai foarte multă treabă la început, încercând din răspuțeri să-ți aperi echipajul în fața invadatorilor. Mai târziu îți pică fisa că aterizarea ta aici nu se datorează unui fenomen natural, ci dimpotrivă.

Până în prezent am putut vedea doar nava Aspero, care oferă un look tehnologic de înaltă calitate; pentru versiunea finală a jocului, producătorii promit scene foarte diverse. Urmează a fi concepute modelele de extraterestri și locațiile care vor servi drept scene pentru duelurile obligatorii cu focuri de arme. Acestea nu se vor petrece atât de des ca în **Return to Castle Wolfenstein** sau **Serious Sam**. Dacă eliberezi prizonieri, intervii în conferințe sau îndeplinești anumite misiuni, ca alternativă la duelurile cu focuri de armă ți se oferă posibilitatea să te strecorezi nevăzut. Pe parcursul jocului apar și câteva mici quest-uri care fac parte din program în mod obligatoriu - activezi o forță prin care spulberi pur și simplu adversarul, folosindu-te de fizica complexă a engine-ului jocului. Dacă te angajezi într-un duel în spațiu deschis, te poți folosi de vehicule și de un întreg arsenal (16 arme), de la binecunoscutul cuțit și până la un robot de luptă înalt de zece metri, sau un gigantic lansator de grenade, acesta din urmă fiind de folos doar dacă joci împreună cu un camarad controlat de PC. Tot timpul ești sprijinit de AI-ul tovarășilor tăi și

poți face uz de comenzi de genul „păzește podul”. Acestea vor putea fi folosite și în modul multiplayer.



## PRIMA IMPRESIE

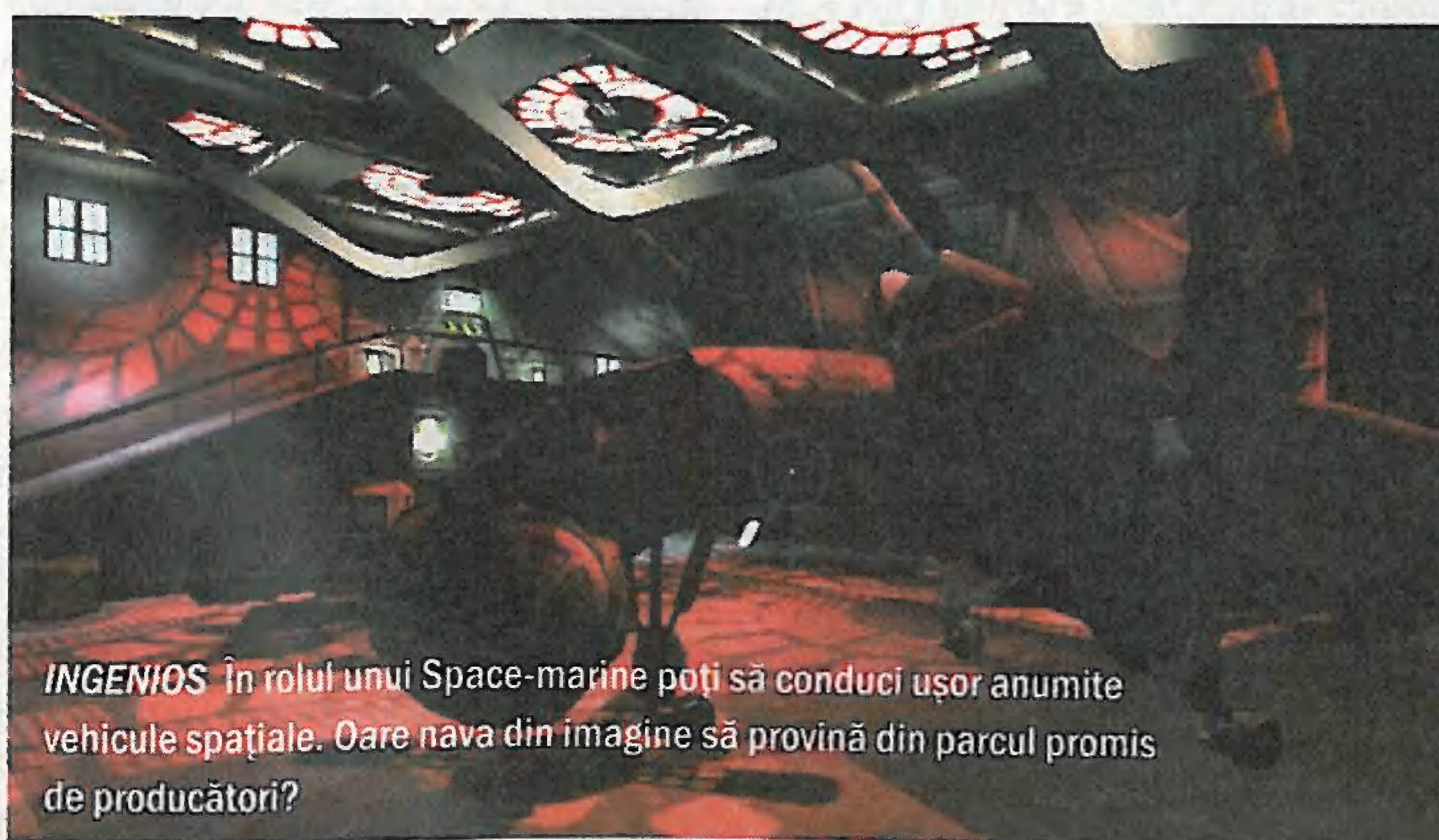
Motorul grafic Xtend a beneficiat într-adevăr de o tehnologie de vârf bine implementată. Dacă **Kreed** va dispune și de o peniță inspirată, pentru a croi un story pe măsura performanțelor engine-ului, avem toate șansele să facem câteva nopți albe jucându-l. Și, mai mult, poate va constitui un înlocuitor de succes pentru titluri ca **Unreal 2** sau **Duke Nukem Forever**.

CIPRIAN TORJ

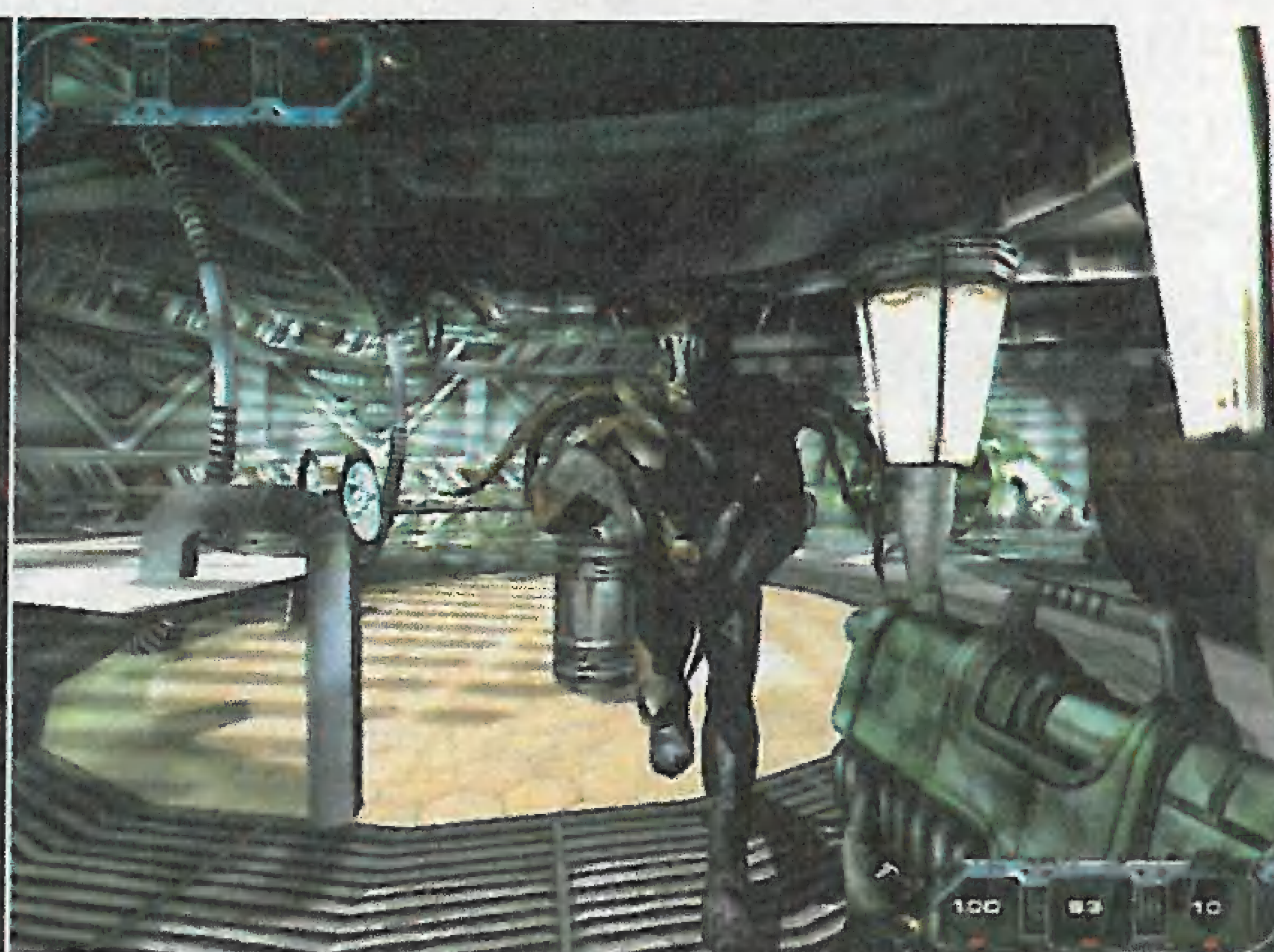
Producător ..... Burut  
Distribuitor ..... încă necunoscut  
Termen ..... noiembrie 2002

## PRIETEN ȘI DUȘMAN

Ambii sunt treziți la viață prin animații skeletale și environmental bump mapping, diversele efecte de lumină și texturile fiind parcă pline de perle. Gradul de detaliu se ajustează în mod automat capacității de rulare a PC-ului.



**INGENIOS** În rolul unui Space-marine poți să conduci ușor anumite vehicule spațiale. Oare nava din imagine să provină din parcul promis de producători?



## HEHEI, IACĂȚĂ-L!

Printre puținii monștri pe care îi vei întâlni va apărea și acest amestec de Predator și Unreal-Skaarj.



Avanpremieră

Ego-Shooter

**SILENTIOS** În această luptă totu-i fără zgomot: arbaleta, sabia și stelutele ninja sunt cele mai potrivite arme de eliminare fără zgomot a adversarului.

# No One Lives Forever 2

**Cea mai bună agentă a lumii** se află din nou în misiune: Cate Archer își salvează pielea proprie și întreaga lume dintr-o lovitură.

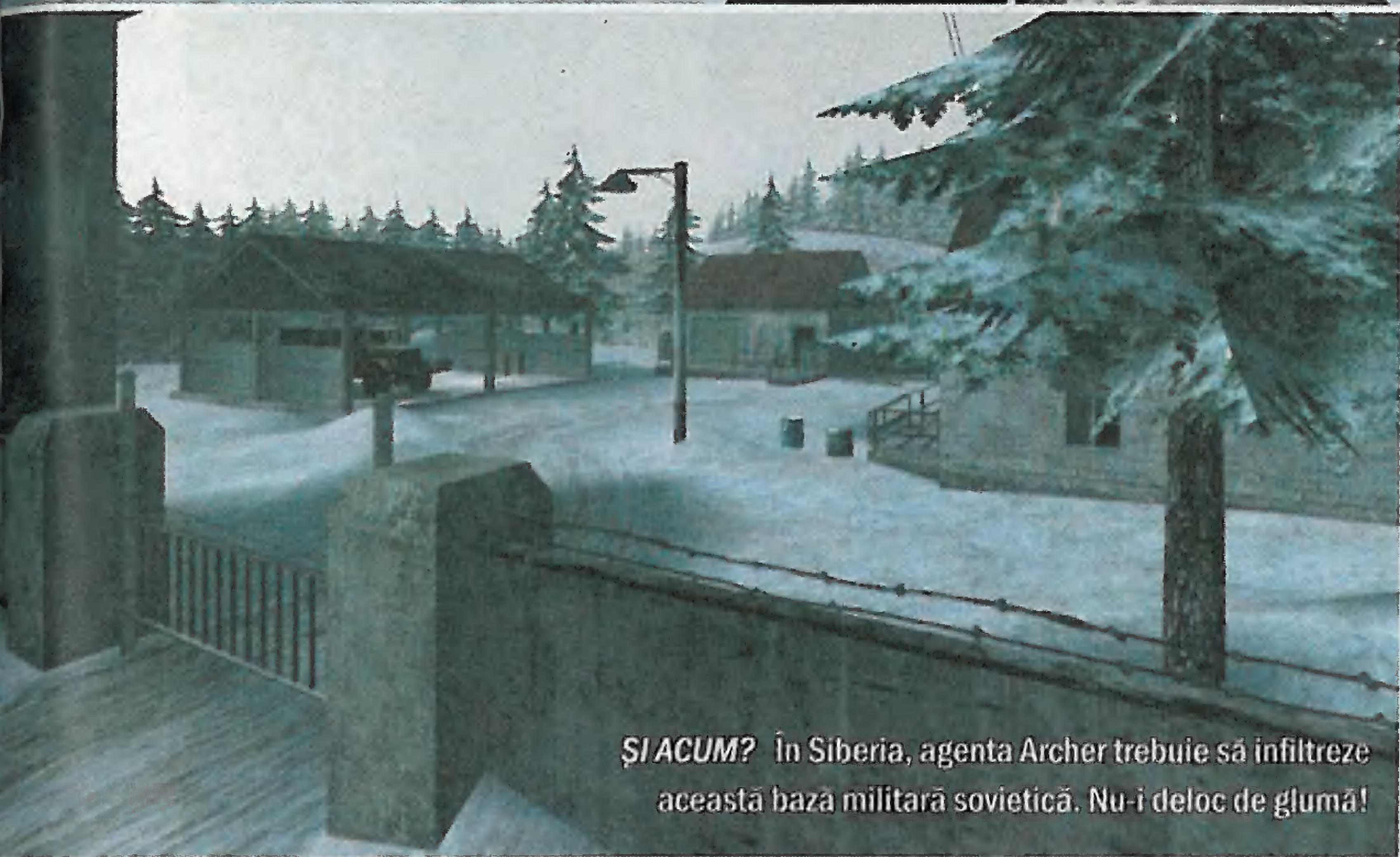
**C**hiar dacă la alegerea culorilor hainelor ea o camdă în bară, în lupta împotriva răufăcătorilor Cate Archer nimereste în plin. Acest lucru se întâmplă și în **No One Lives Forever 2**, unde trebuie din nou să te lupți cu întreaga organizație mafiotă H.A.R.M. Băieții răi pun totul la bătaie pentru a o înlătura pe frumoasa agentă și i-au angajat pentru aceasta pe cei mai buni asasini din lume. Și, de parcă nu ar fi destul, agenția de spionaj dă de urmele unui complot soviet care ar trebui să ducă la cel de-al Treilea Război Mondial - lucru pe care trebuie să-l împiedici din răsuputeri în pielea agentei Archer. **NOLF 2** este bazat pe misiuni (printre altele în Siberia, India și Japonia), iar story-ul este povestit cu ajutorul evenimentelor scriptate și a secvențelor video. Scopurile misiunilor sunt foarte variate și pot fi terminate doar după îndeplinirea tuturor, chiar și a celor secundare. Dat fiind că există mai multe posibilități de rezolvare a fiecăreia, titlul va fi foarte stufos. La fel ca în **Deus Ex**, și aici poți ajunge la țintă trăgând ca un dispe-

rat, furișându-te sau luând-o pe unul dintre drumurile secundare, o variantă exclusiv valabilă neexistând. Oricum, acest lucru n-ar fi posibil, dat fiind că adversarii se comportă de fiecare dată imprevizibil. În funcție de situație, santinelele sovietice și ninja japonezi reacționează în mod diferit. Dacă elimini un soldat de pază și-l scoți din raza de vedere, pata de sânge rămasă le atrage atenția celorlalți și încep să te caute. Fiecare personaj își are sarcina lui proprie, unii păzesc porțile, alții descarcă un camion sau patrulează o anumită regiune. Cel ce descoperă chestiile regulate în comportamentul lor, poate să se folosească de ele - pentru a trece, de exemplu, pe lângă





**STANDARD** Atât de necesara  
pușcă cu lunetă nu lipsește  
nici din NOLF 2.



**ȘI ACUM?** În Siberia, agenta Archer trebuie să infiltreze  
această bază militară sovietică. Nu-i deloc de glumă!



**TE AM PRINS!** Tipul acesta tocmai  
ieșea liniștit din casă - mai bine  
rămânea înăuntru.

o santinelă. Împrejurimile sunt în cea mai mare parte interactive, putând, de exemplu, să deșurubezi becuri, să deschizi sertare și dulapuri sau să arunci cu pietre. În calitate de agentă secretă ai, în afara obșnuitului echipament de ucis, și alte instrumente specifice meseriei: aparat foto sau ruj de buze. Cel ce nu dorește să fie descoperit își omoară adversarii cu stelute ninja sau trage cu săgeți trase dintr-un Vindicator, modelul 6. La designul misiunilor, programatorii au folosit noua versiune a engine-ului Lithtech însă au rămas credincioși stilului grafic al anilor '60. În modul multiplayer, programatorii plănuiesc diferite variante, dintre care cea mai interesantă ar fi un mod

cooperativ pentru un joc în comun. Din păcate, va fi vorba doar de nivele ușor modificate ale modului single-player.



#### PRIMA IMPRESIE

*Libertățile din joc, misiunile și scenele variate împreună cu echipamentul obișnuit constituie din nou formula de succes a lui NOLF. Singura misiune disponibilă la această dată, misiunea din Siberia, ne deschide apetitul pentru rest.*

CORNELIU DAN

Producător ..... Monolith  
Distribuitor ..... Vivendi Universal  
Termen ..... decembrie 2002



**MONOSIT SHOP**



**PC CD-ROM**  
Might and Magic IX



**PC CD-ROM**  
STAR TREK  
BRIDGE COMMANDER  
ACTIVISION

**NOU!**

**wanadoo**

**cryo** **EIDOS INTERACTIVE**

**ACTIVISION**  **THQ**

**NOVALOGIC**

**SIERRA** **MIDAS**

**BLIZZARD ENTERTAINMENT** 

**Așteptarea a luat sfârșit !**



**HEROES IV**

**A SOSIT !!!**

Acum și jocuri pentru  
Playstation 1 și 2 !

Pentru orice titlu comenzi  
și la Monosit Shop  
[www.monosit.ro](http://www.monosit.ro)

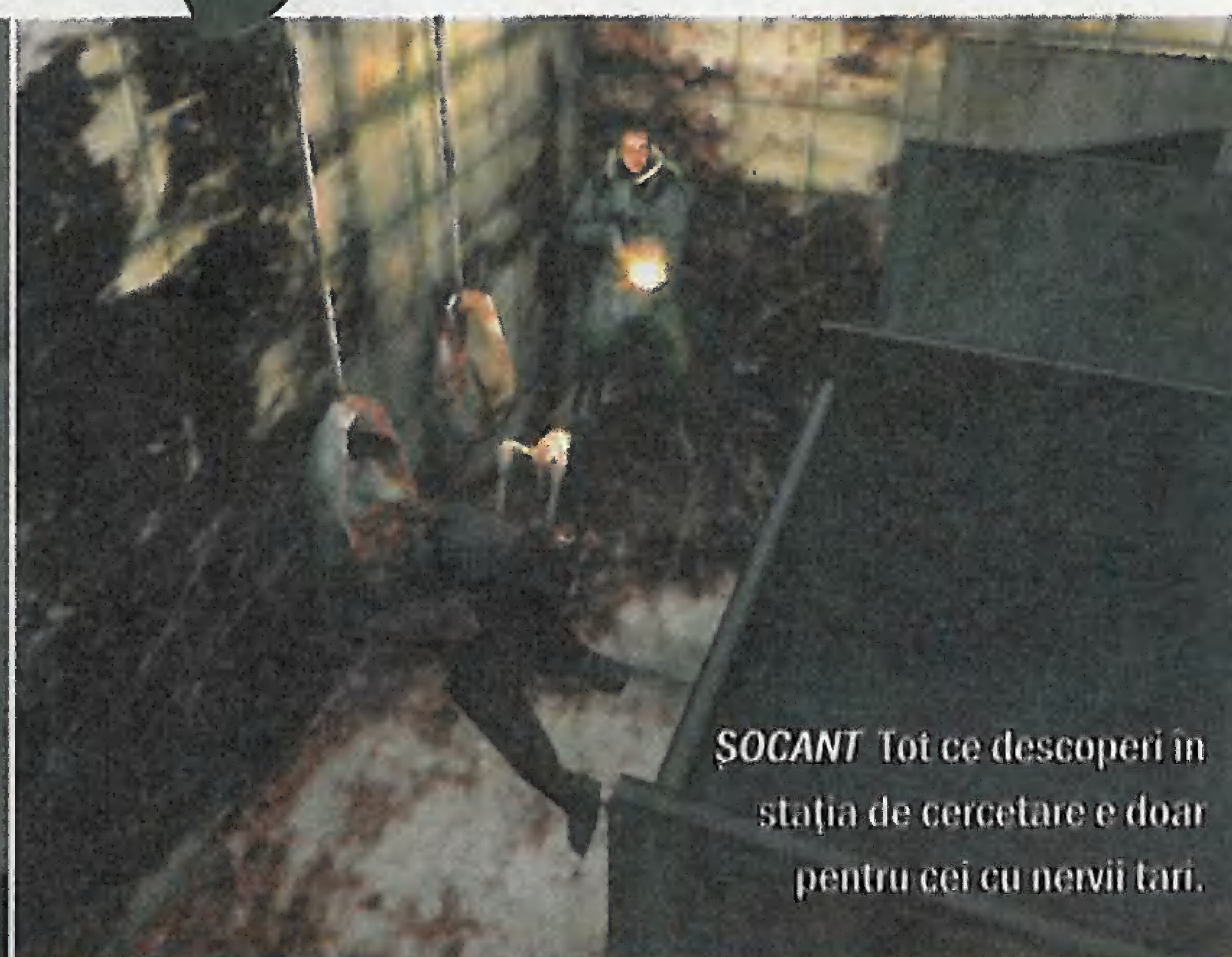
București,  
Splaiul Unirii nr.4,  
bl. B3, sc. 2, ap. 10.  
tel: 01-3306352  
fax: 01-3306351  
e-mail: [monosit@rdsnet.ro](mailto:monosit@rdsnet.ro)



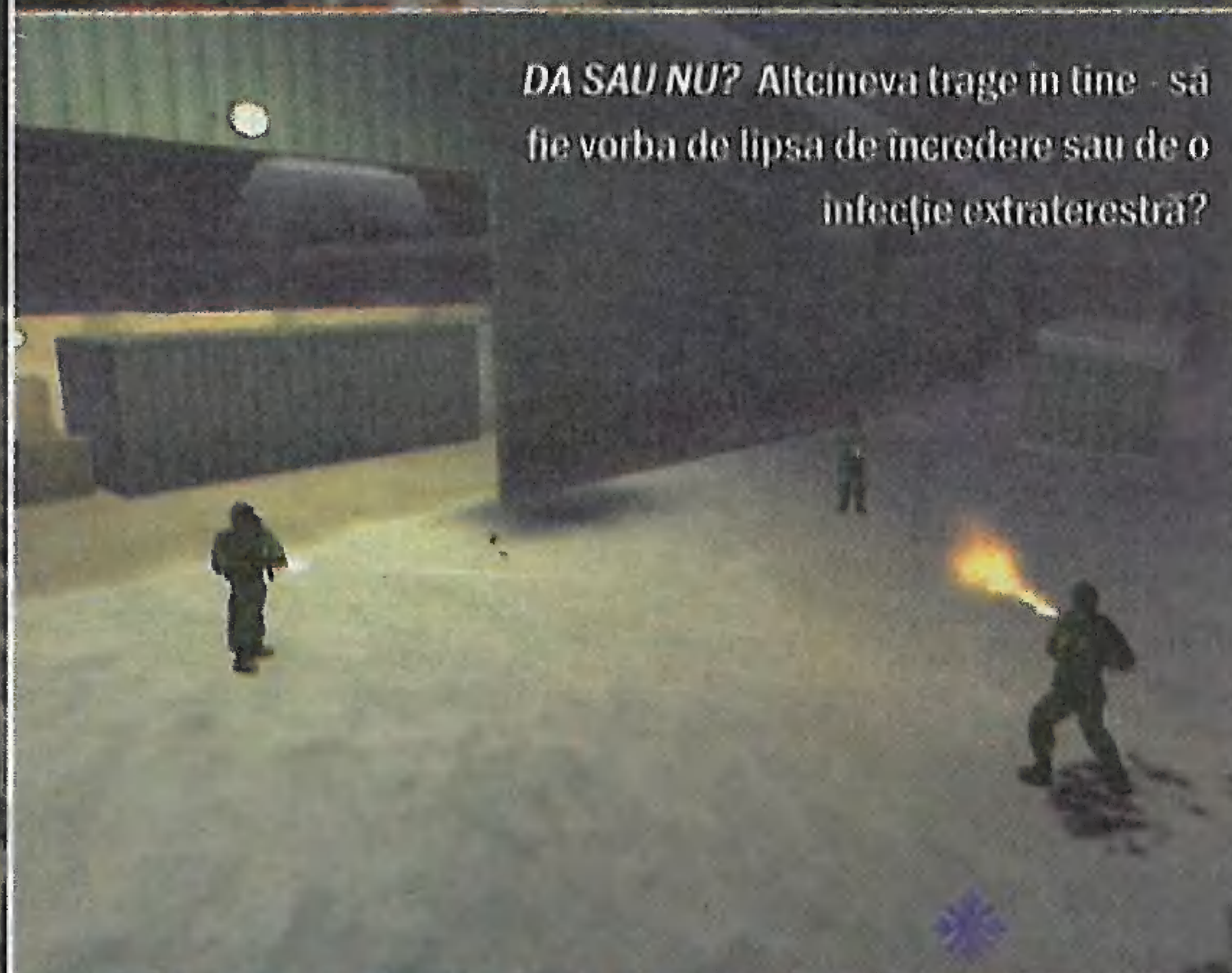
# The Thing



**NEOBÎȘNUT** Gangurile întunecate și monștrii care apar din senin îți cresc instantaneu concentrația de adrenalină.



**ȘOCANT** Tot ce descoperi în stația de cercetare e doar pentru cei cu nervii tari.



**DA SAU NU?** Altcineva trage în tine - să fie vorba de lipsa de încredere sau de o infecție extraterestră?

Lupta de supraviețuire în frigul antarctic: cu jocul creat după The Thing, **tensionantul psycho-thriller reușește să ajungă la 20 ani după apariție** și pe PC.



**ÎNCĂLZIREA** Creaturile grasute pot fi "dezactivate" doar cu artileria grea ori cu aruncătoarele de flăcări.

**F**ilmul de groază The Thing a lui John Carpenter din anul 1982 s-a consacrat rapid ca un clasic al genului. 20 ani mai târziu, Universal Interactive împachetează scenariul într-un joc care va fi o mixtură de action și survival-horror à la **Resident Evil**. Story-ul continuă acțiunea din film, astfel încât te vei regăsi chiar de la început ca protagonist în stația de cercetare din Antarctica. Aici și-a făcut cuibul o rasă letală de extraterestri care au o aptitudine foarte neplăcută: ei pot lua forma oamenilor pe care i-au omorât. Ceea ce era planuită a fi o misiune de salvare devine o luptă pentru supraviețuire. În cele 20 misiuni, îți conduci personajul din perspectiva 3rd person prin areale gigantice și nivele interioare fantomatice.

La interacțiunea cu personajele secundare, programatorii ne surprind cu o contribuție interesantă: celelalte personaje te ajută doar dacă reușești să le câștigi încrederea. Unele posibilități ar fi îngrijirea răniților, echiparea cu arme și muniție, eliminarea alienilor ori testul de sânge care să dovedească că mai ești încă om. Noii companioni fac parte din trei clase care-și folosesc corespunzător aptitudinile: medicii vindecă, inginerii repară iar soldații își lasă armele să vorbească. Se ajunge la conflicte armate directe cu alienii, însă cei mai periculoși sunt cei care au luat înfățișarea umană. Aceștia nu se dezvăluie la prima vedere, astfel că sunt preprogramate unele efecte de șoc. În plus, spațiile mult prea întunecoase sprijină atmosfera de groază. Ca variație la scenele

de acțiune, există o mulțime de puzzle-uri dintre cele mai pretențioase. Un exemplu: pentru a intra în următorul nivel, trebuie deschisă o ușă cu cod. În apropierea ei se află un inginer căzut. După ce îl ajutăți, el trebuie să spargă codul, dar nu poate să o facă. La o examinare mai atentă a încăperii, descoperi un terminal defect de control al camerelor de supraveghere. Pe acesta îl poate repara inginerul și, după ce ați examinat împrejurimile cu ajutorul camerelor video, vei găsi mult căutatul cod pe un perete.



## PRIMA IMPRESIE

Ideea de a garnisi un survival-horror cu o priză de psihologie sună foarte promițător. Nu putem însă să ne dăm încă seama dacă atmosfera captivantă din film poate fi transpusă în joc.

CORNELIU DAN

Producător ..... Vivendi Universal  
Distribuitor ..... Universal Interactive  
Termen ..... septembrie 2002



# ADVENTURE

RPG | Adventure



Echipa de la Phantagram scoate un nou MMORPG care este total diferit de ceea ce am văzut până acum. Producătorul sud coreean lucrează la un third person online RPG cu o grafică drăgălașă, care ne amintește de stilul manga. Jocul pune accent pe distracție și umor, neglijând realismul cu care suntem

obișnuiți. Caracterele sunt cel puțin ciudate: părul li se prezintă în toate culorile curcubeului, fețele lor infantile intră în contrast cu corpul bine dezvoltat, iar despre haine să nici nu mai vorbim. Un alt curiozum al jocului sunt sexele personajelor: nu prea se pot recunoaște. Jocul se desfășoară în ima-

## Shining Lore

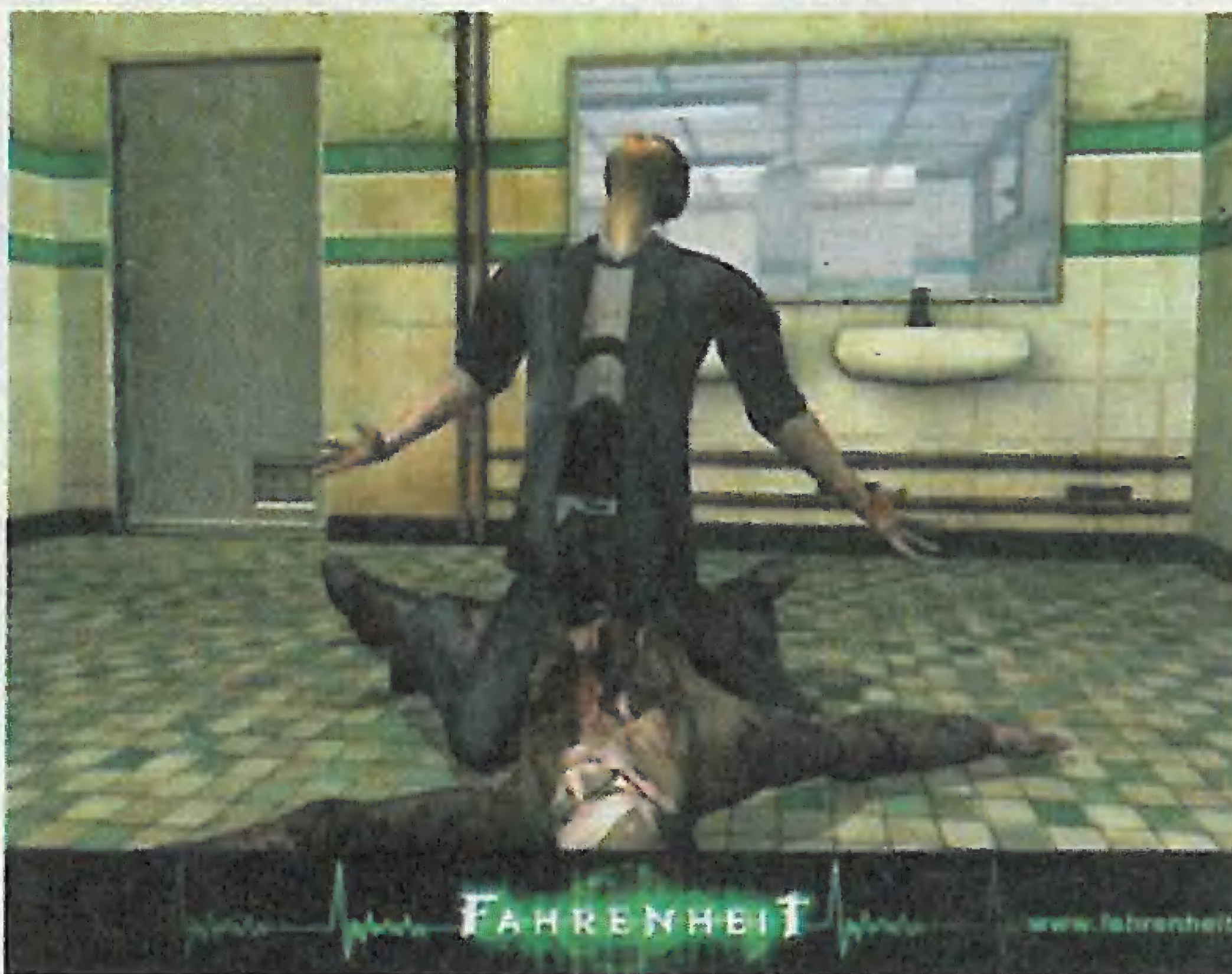
ginara lume a lui Adran, salvat odinioară de la pierzanie de opt eroi. După cinci ani de pace, această lume este din nou cutremurată de niște forțe malefice. Producătorul a introdus și o campanie single-player ca să familiarizeze jucătorul cu story-ul de bază. Lumea jocului este divizată în cinci continente: ținutul deșerturilor Enterole, ținutul fulgerelor Derre Metalika, ținutul pământului și al copacilor Ark Foresta, ținutul oceanelor Tropika și ultimul, ținutul vântului Frodia. Fiecare dintre acestea este divizat în numeroase orașe, capitala lumii Adran fiind într-un loc numit Pandora. Despre data de apariție a jocului nu se știe prea multe, cei de la Phantagram păstrând tăcerea.

## Ever Quest Add-on

Sony Online scoate al patrulea add-on pentru popularul său MMORPG. Expansion pack-ul numit **Everquest: The Planes of Power**, călăuzește jucătorul prin ținuturi nemaîntâlnite. Pentru a călători înspre noile ținuturi sunt necesare personaje cu nivele de experiență ridicate. Planes of Power sunt ținuturile aflate sub stăpânirea puternicilor yei ale Norrath-ului. Jucătorii vor avea ocazia să-și măsoare puterile cu Rallos Zek prin Planes of War, s-o ajute pe Karana în Planes of Storms și să se aventureze în periculoasele ținuturi din Plane of Disease. În plus jucătorii experimentați vor avea acces la portalurile din Plane of Knowledge. Programatorii au inclus în add-on tone de obiecte noi, de monștri nemaivăzuți și de misiuni proaspete. Termenul de apariție este încă neclar.



## After Fahrenheit



Firma Quantic Dream și-a dobândit renumele prin jocul **Omikron: The Nomad Soul**. Fahrenheit este noul lor joc care vrea să revoluționeze industria RPG-urilor din temelii. Echipa producătoare are planuri ambițioase: ei vor să construiască jocul din nu mai puțin de 13 capitole care, conform afirmațiilor programatorilor, ar apărea lunar. Fiecare capitol va fi legat de celălalt prin firul epic deosebit de vast. Jocul se va desfășura în orașul New York, într-un viitor alternativ. Personajul principal este Lucas Kain care comite o serie de crime rituale. Având în vedere intervalul dintre aparițiile episoadelor, fiecare parte va avea o durată de joc de circa 6-10 ore. Grafica va fi furnizată de cel mai nou engine 3D numit ICE. Controlul jocului va fi deosebit de simplu, în afară de mouse trebuind folosite doar două taste. Ca să nu apară probleme din cauza perspectivei 3rd person, avem la îndemână mai multe poziții ale camerei.

## Shadowbane amânat

Mult așteptatul MMORPG al celor de la Wolfpack Studios a fost din nou amânat de publisher-ul UbiSoft. Cauza întârzierii o reprezintă anumite finisări pe care firma producătoare vrea să le aducă jocului. Astfel termenul de apariție care a fost stabilit pentru primul semestru al anului 2002 a fost amânat pe o dată necunoscută.

## Divine Divinity movie

Producătorul Larian Studios a publicat un nou filmuleț din noul lor RPG. **Divine Divinity** încearcă să impună noi standarde în lumea RPG-urilor cu perspectivă izometrică, oferind rezoluții de până la 1024x768 pixeli și un peisaj interactiv. Jucătorul va putea manipula obiectele din jur: va putea da în oameni cu pietre ridicate de pe sol, va putea stinge și aprinde lumânările, va putea culege flori etc. Filmul recent publicat are șase minute și prezintă secvențe din joc. Cei interesați pot găsi trailer-ul pe adresa: [www.pczone.co.uk](http://www.pczone.co.uk).

## BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de aventură/RPG ale cititorilor PC Games:

- Dungeon Siege**  
RPG | aprilie 2002  
Microsoft
- Neverwinter Nights**  
RPG | mai 2002  
Vivendi Universal
- Star Wars: Galaxies**  
Online-RPG | octombrie 2002  
Lucas Arts
- World of Warcraft**  
Online-RPG | noiembrie 2003  
Vivendi Universal
- Runaway**  
Adventure | t. necunoscut  
Necunoscut
- Elder Scrolls 3: Morrowind**  
RPG | mai 2002  
Ubi Soft
- Neocron**  
Online-RPG | mai 2002  
CDV
- Earth & Beyond**  
Online-RPG | mai 2002  
Electronic Arts
- Divine Divinity**  
RPG | mai 2002  
CDV
- Syberia**  
Adventure | iunie 2002  
Microïds



# Morrowind

**Morrowind este un joc al posibilităților nelimitate.**

PC Games a testat pentru voi, la el acasă, ceea ce ar putea revoluționa genul RPG.

**C**olegii din Germania au testat **Morrowind** la el acasă, în Maryland, USA. Să-l însoțim pe colegul nostru Jochen Gebauer în vizita lui făcută producătorilor de la Bethesda. Coordonatorul echipei de producători este Todd Howard, căruia i se luminează fața când vorbește despre "our game". Todd ne spune că **Morrowind** este conceput ca un RPG pentru singleplayer. Lumea virtuală este foarte bogată, iar libertatea jucătorului este totală. Todd vorbește despre faptul că

producătorii de la Everquest, prin jocul lor **Daggerfall**, le-au dat ideea pentru **Morrowind** și exclamă: "Damn', de ce nu ne-a venit nouă primii ideea?". Apoi producătorul șef vorbește cu mândrie despre cele 30 orașe și 300 Dungeons, toate desenate manual, despre motorul grafic și din nou despre imensa libertate a jucătorului. "Vremea când un RPG arăta mai rău decât un FPS s-a dus", afirmă același Todd. E conștient de faptul că aceste realizări muncite nu înseamnă un succes automat la vânzare și o

**FOARTE DETALIAT** Fiecare luptător are un look individual. Cavalerul nostru din imagine poartă o Glass Armour. În timpul jocului puteți schimba perspectiva camerei între Ego și 3rd person.





bucurie garantată fanilor RPG. Dar este convins de faptul că **Morrowind** va revoluționa lumea RPG, iar pasionații genului vor privi altfel lucrurile, după încercarea acestui joc. Todd pare el însuși fascinat de universul virtual creat. După 15 minute de vizionare înclin să-i dau dreptate.

Acțiunea jocului începe într-o navă pentru deținuți. Personajul vostru se află înaintea eliberării și așteaptă doar ultimele formalități. Acest început servește pentru alcătuirea caracteristicilor personajului principal, în ceea ce privește rasa, clasa și abilitățile. **Morrowind** îi lasă jucătorului și personajului libertate totală. Odată sosit în primul oraș veți vedea cu adevărat roadele muncii producătorilor de la Bethesda. Vă este permis totul și nu sunteți condiționați de nimeni și de nimic. Dacă doriți, puteți să

vă folosiți de story-ul principal și veți avea la dispoziție circa 100 ore de joc; cine nu dorește așa ceva, poate să facă cunoștință cu personajele din oraș, să rezolve miniquesturi și să exploreze bogata lume virtuală. Drumul spre al doilea oraș durează, pe jos, aproximativ o oră. Drumul este presărat cu peșteri, comori și artefacte care trebuie descoperite dar, înainte de a ajunge la ele, trebuie să treceți de monștri a căror putere este comparabilă cu nivelul personajului vostru. Armele magice le găsiți doar atunci când veți ajunge la un nivel acceptabil.

Sistemul complet al caracterelor se bazează pe abilități. "În alte RPG-uri dacă omori un orc primești puncte de experiență. Asta este o prostie", afirmă programatorul șef, care spune că **Morrowind** se bazează pe o altă

## Cifre și date

**Morrowind în cifre, fără cuvinte.**

<b>NPC în lumea virtuală:</b>	3.244
<b>NPC care nu pot fi omorâte:</b>	0
<b>NPC care încep jocul fiind moarte:</b>	63
<b>NPC care încep jocul fără pantaloni:</b>	5
<b>Numărul cărților care s-ar putea alcătui cu dialogurile din Morrowind:</b>	6
<b>Numărul variațiilor monștrilor:</b>	217
<b>Numărul obiectelor din lumea virtuală:</b>	294.705
<b>Numărul de poligoane al unui caracter:</b>	5.000
<b>Numărul variațiilor caracterelor, care pot fi editate și jucate:</b>	480 miliarde
<b>Numărul vrăjilor gata create:</b>	500
<b>Numărul vrăjilor pe care le puteți crea singuri cu ajutorul Spellmaker-ului:</b>	150 miliarde
<b>Numărul crabilor vorbitori:</b>	1

filosofie. În RPG-ul celor de la Bethesda personajul va fi recompensat doar dacă rezolvă un quest. Cine alege însă să joace cu asasinul, va observa că va acumula experiență pe măsură ce va ataca anumite

**BAU!** Efectele de lumină dinamice aduc mult realism în joc. Monștrii nu sunt proști, își cheamă adesea camarazii în ajutor.





PERICULOS

Puțini monștri depășesc nivelul caracterului vostru. Un luptător experimentat nu se va lupta cu șobolani, iar un începător nu va întâlni dragoni de la început.



EFFECTE SPECIALE Șapte școli de magie vă stau la îndemână, puteți învăța peste 500 vrăji gata create.

EDITORUL

"Cel mai bun pe care l-a creat Bethesda vreodată".

personaje, dar acest lucru se va petrece în concordanță cu îndeletnicirea aleasă. La o anumită experiență, va trece la un nivel superior. Jocul nu îngreșează posibilitatea de a avea un personaj dual sau multi-class. Sistemul de abilități permite jucătorului să modifice individual toate meseriile. Este posibil să aveți un Healer care vindecă rănilor foarte ușor și mănuieste foarte bine toporișca, sau un mag specializat în vrăji agresive, care este în același timp un bun Fighter.

„În alte RPG-uri dacă omori un orc primești puncte de experiență. Asta este o prostie.”

Todd Howard, programator-șef

Din punct de vedere grafic **Morrowind** întrece toate RPG-urile de până acum. Modelele caracterelor sunt extrem de detaliate, peisajul este aproape real, iar animațiile sunt la înălțime. Dar această grafică superbă își cere tributul său în ale tehnicii și dotării. Are nevoie de un PC dotat cu un procesor de cel puțin 1000 MHz, o memorie de 512 MB

RAM și o placă grafică tip GeForce 3, dacă nu chiar GeForce 4. Ați rămas cu gura căscată? Și noi. Cine posedă însă un calculator cu astfel de cerințe nu va regreta, **Morrowind** fiind un joc care se apropie de o realitate virtuală de invidiat, cu un foto-realism cum rar se poate vedea. Jocul vă oferă și un editor, pe care Todd Howard îl descrie ca fiind "cel mai bun pe care l-a creat Bethesda vreodată". Cu ajutorul lui puteți crea o lume întreagă, cu orașe, peșteri, caractere, monștri ș.a. Puteți crea totul, ce fel de arme să poarte paznicii orașului, ce fel de monștri veți întâlni în cutare loc, sau ce fel de quest vă va încredința primarul să rezolvați. Anumite capitole, numite layers, pot fi salvate și puse pe Internet de unde se pot încărca. **Morrowind** vă oferă cea mai ma-

re varietate de posibilități din istoria RPG.

La sfârșitul vizitei Todd întreabă: "Cum v-a plăcut?". Evident că nu a trebuit să aștepte răspunsul lui Jochen. Îl știa deja. Ce mai rămâne de spus? Să așteptăm luna mai.



PRIMA IMPRESIE

*Morrowind este o lume fascinantă și vie. Poate că este primul RPG, care își merită cu adevărat numele. Rămâne de văzut dacă jocul celor de la Bethesda nu se va pierde în multitudinea posibilităților.*

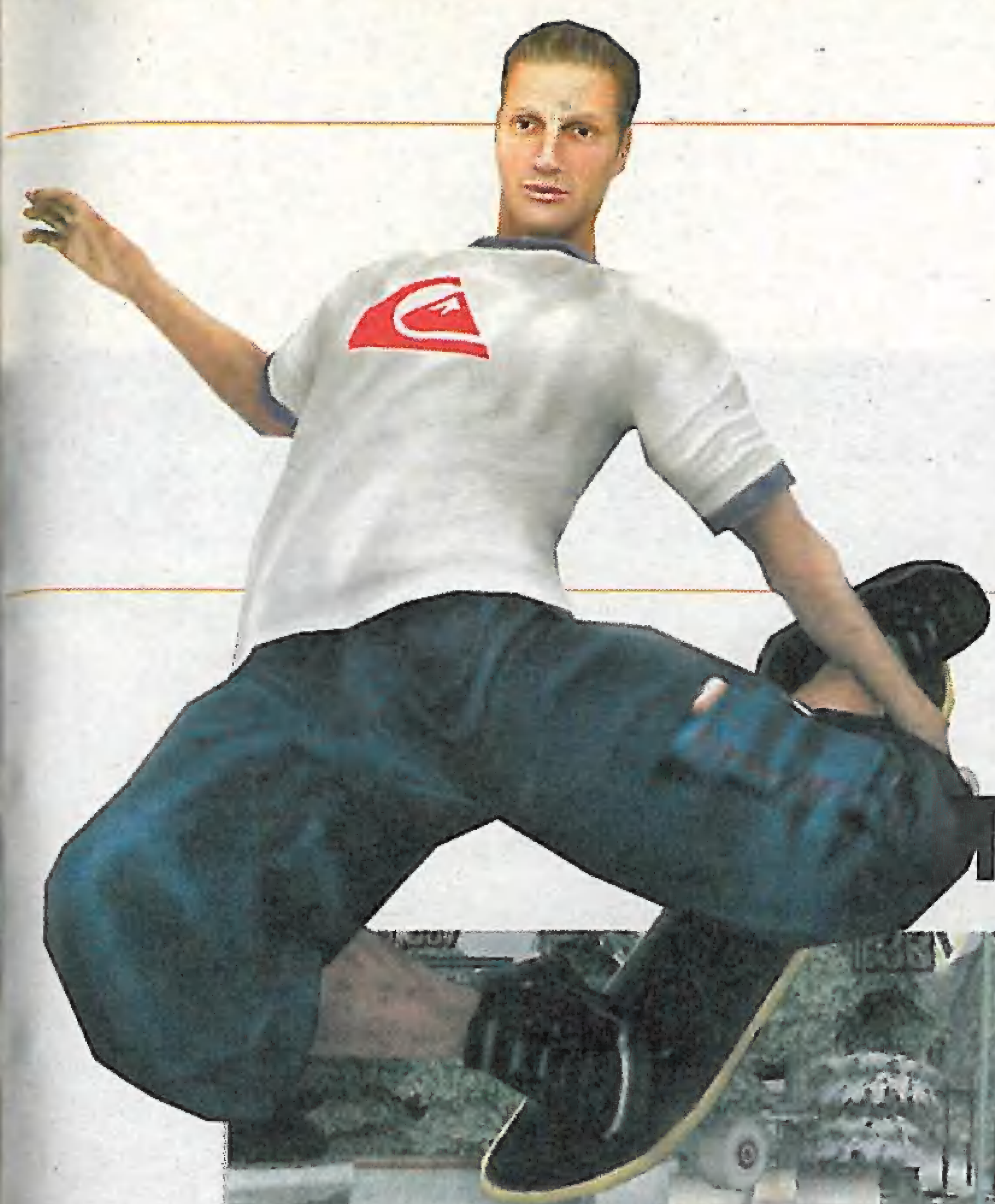
JOCHEN GEBAUER

Producător..... Ubi Soft  
Distribuitor ..... Bethesda  
Termen ..... mai 2002

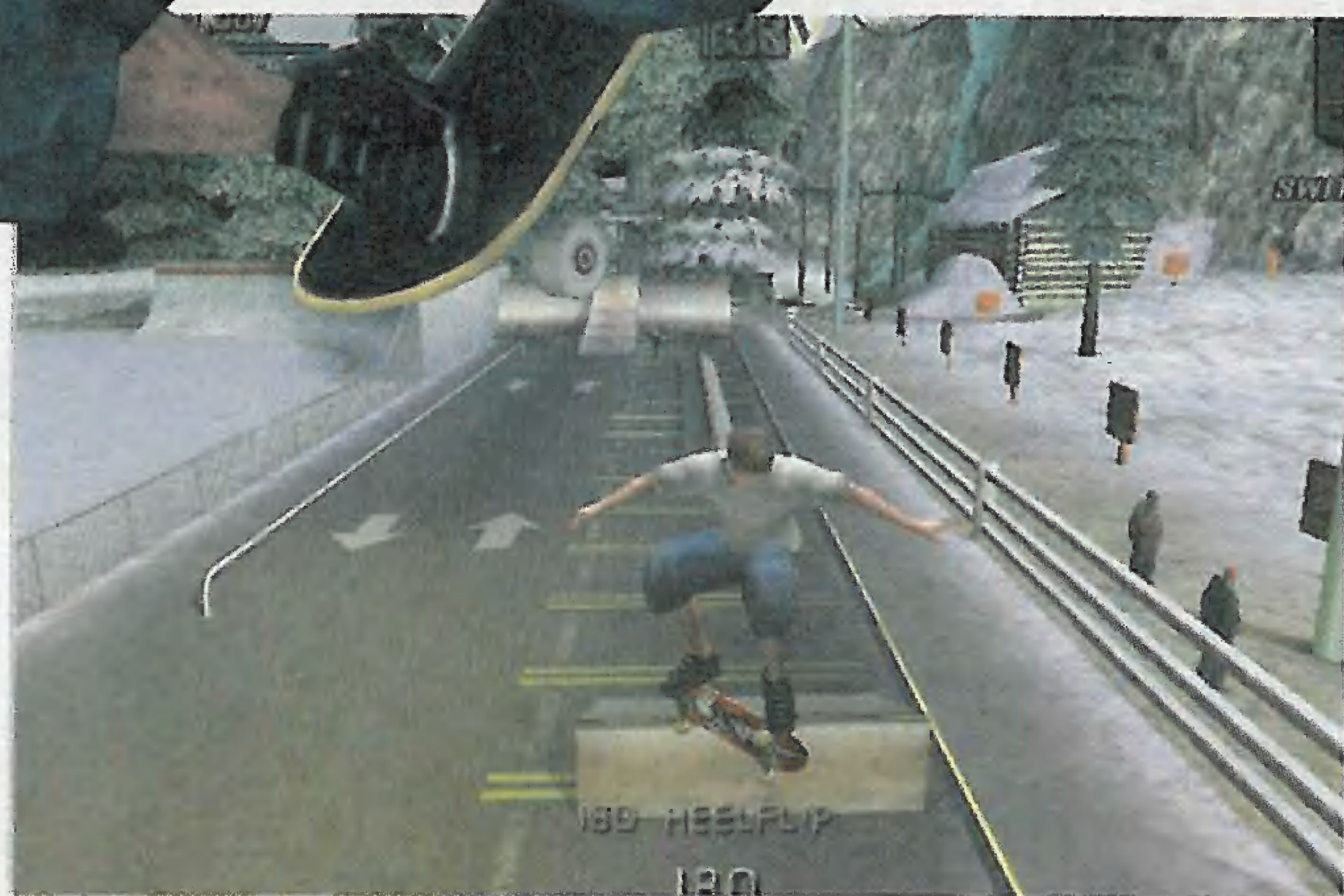


# SPORT

Sport | Curse | Simulatoare



## Tony Hawk's Pro Skater 3



Versiunea skateboarding-lui Tony Hawk's Pro Skater 3 pentru PC include câteva îmbunătățiri față de anterioara versiune de pe consolă. Grafica îmbunătățită, trucuri mai bune, animații de calitate și trei moduri noi multiplayer. În plus, cei care-l joacă pot să-și construiască propriile parcuri de "sărituri" folosind editorul de hărți și să-și creeze propriul caracter. Versiunea de consolă a jocului Tony Hawk's Pro Skater 3 a fost produsă de Neversoft, iar cea pentru PC de Gearbox Software. Jocul o să existe pe piață la un preț aproximativ de 40\$.

## Flight Simulator 2002

Câtă distracție găsiți într-un simulator de zbor fără a trage în ceva? Acesta nu e un joc, e un simulator! O să pilotezi un Boeing 747, plin cu pasageri virtuali, a căror viață depinde de aptitudinile tale de a pilota avionul. Și o să vezi cât de mult o să-ți crească adrenalina! Cum vremea este un factor foarte important în viața reală de zbor, din cauza ei s-au produs majoritatea accidentelor de aviație; astfel, pentru ca jocul să fie cât mai real, va încărca de pe Internet condițiile de vreme actuale pentru obținerea unui realism nemaîntâlnit până acum în simulatoarele de zbor. Poți să iei lecții de zbor și să primești un certificat virtual cu ajutorul căruia poți pilota un Boeing cu pasageri. Flight Simulator 2002 este un joc incredibil, și aparține celor ce și-au dorit întotdeauna să piloteze un avion!



## GT Advance Championship Racing 2

GT Advance Championship Racing s-a vândut în peste 150.000 unități, fiind cotate ca best selling racing simulation on GBA! Poți alege una din cele 15 mașini de raliu de top din întreaga lume, fiecare având stabilitate, accelerație și viteză maximă diferită. 42 de circuite uimitoare din întreaga lume, diferite prin climat și vreme. 7 moduri în care poți conduce pe toate circuitele din joc. Deasemenea îți poți asculta copilotul care te ajută să navighezi în timpul cursei! Poți să revezi cursa folosind modul replay, și poți să salvezi jocul fără să ai nevoie de parolă!



### Baseball Mogul 2003

Monkeystone Games a anunțat apariția lui Baseball Mogul 2003, un joc de baseball în care tu ești managerul. El se găsește deja pe site-ul editorului la un preț de 20\$, de unde puteți să-l cumpărați online. Jocul include fotografii și statistici a 1,500 de jucători din ligă. De asemenea, Baseball Mogul 2003 se găsește deja pe piață în versiunea retail.

### FIFA 2002 World Cup

Înainte ca peste 3,7 miliarde de oameni de pe întreg globul să stea nemișcați în fața micului ecran urmărind toate meciurile din FIFA 2002, EA Sports oferă fanilor acestui sport posibilitatea să determine care va fi echipa câștigătoare a cupei de fotbal 2002! FIFA 2002 are grafică, control și precizie mult îmbunătățită față de predecesorii ei. Pentru a fixa defectele din joc puteți să faceți download la patch oficial aflat pe site (<http://uk.fifa2002.europe.ea.com/>)!

### BAROMETRU

Cele mai așteptate jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 **Tony Hawk's Pro Skater 3**  
Skateboard-Sim. | martie 2002  
Activision
- 2 **Colin McRae Rally 3**  
Raliu | August 2002  
Codemasters
- 3 **FIFA 2003**  
Simulator de fotbal | Nov. 2002  
Electronic Arts
- 4 **NHL 2003**  
Sim. hochei | octombrie 2002  
Electronic Arts
- 5 **Grand Prix 4**  
Simulator F1 | mai 2002  
Infogrames
- 6 **NBA Live 2003**  
Sim. baschet | decembrie 2002  
Electronic Arts
- 7 **F1 Racing Championship 2**  
Simulator F1 | mai 2002  
Ubi Soft
- 8 **Crazy Taxi**  
Curse | iunie 2002  
Empire Interactive
- 9 **FIFA Football World Cup 2002**  
Simulator fotbal | aprilie 2002  
Electronic Arts
- 10 **Mercedes-Benz Champions**  
Curse | septembrie 2002  
Synetic





# Grand Prix 4

**INUNDAȚIE DE IMAGINI** Pentru a realiza traseele și clădirile într-un mod cât mai realist, graficienii au făcut nu mai puțin de 40.000 de fotografii.

În loc să prezinte o versiune cu modele finisate, **Geoff Crammond ne surprinde cu o schimbare totală a modelelor.**

**A**u trecut doi ani de când Geoff Crammond își prezentase simulatorul de Formula 1 **Grand Prix 3** - perioadă destul de scurtă pentru designerul jocului care, pe parcursul a 18 ani, a avut cam trei idei de jocuri și a ieșit pe piață cu altele șase. La ce altceva ne puteam aștepta în afara îmbunătățirilor grafice?

Între **Grand Prix 2**, primul simulator demn de luat în seamă al lui Crammond, și **Grand Prix 4** a existat o perioadă de patru ani. Patru ani în care Crammond a reușit să introducă ploaia pe un sistem grafic într-adevăr îmbunătățit. Speranțele pe care Microprose le trezise s-au dovedit a fi dezamăgitoare: sunetul 3D ca mijloc ajutător pentru orientare lipsea cu desăvârșire, s-a renunțat la monitoare video pe marginea ecranului iar pentru cele 22 modele nu a existat decât un singur mod de joc. Și lucrul care a fost cel mai rău: nu numai că cele 22 autovehicule arătau identic ci se și conduceau la fel. Astfel aveau șanse reale de câștig chiar și fanii Minardi, în vreme ce adepții McLaren se întrebau care este sensul costurilor de dezvoltare ale echipajului care cântărea milioane. Cu **Grand Prix 4** ne așteaptă într-adevăr ceva mai bun. Ca în realitate,

pe marginea pistelor vedem monitoare funcționale, zumzăitul agresiv al motoarelor ne indică cu tonuri tridimensionale autovehiculele care tocmai se află în depășire, și fiecare echipă a sezonului 2001 are propriul model de autovehicul - și asta nu numai din punct de vedere grafic, ci și din punctul de vedere al condusului acestora. Acum avem parte de echipe reale la boxe care la nevoie se răsucesc în jurul autovehiculului, schimbă anvelope sau completează combustibil. Și, pentru ca ochiul să vadă și mai mult, apar îngrijitorii de traseu pentru a îndepărta autovehiculele avariate sau piesele dezmembrate de pe acestea.

E de la sine înțeles că s-a lucrat mult și la detaliul grafic. Arborii arată de parcă ar fi reali și aruncă câte o umbră atât pe șosea cât și pe





**MIKADO** Strălucirea tribunelor și a turnurilor pentru camerele de filmat corespunde cu exactitate celor reale.

**COREGRAFIE** Sunt simulați toți cei 17 ai celor 11 boxe și prezentați în grafică 3D.

autovehicule. Totul arată oricum cu mult mai detaliat și mai realist decât în versiunile premergătoare.

Și, toate acestea, pentru a conțura impresia artistică a jocului, pentru că în fond este vorba de șofat. Faptul că **Grand Prix 4** e un simulator realist, îți face viața grea cu cei 800 de cai putere pe care îi oferă. Un "copilot" va încerca să evite încercările inutile de accelerare, va stabili momentul frânării sau va mări chiar stabilitatea. Cu cât mai mult timp vor fi active aceste ajutoare ale piloților, cu atât mai puțin se vor ivi situațiile limită, cu atât mai mică va fi viteza autovehiculului și cu atât mai mult **Grand Prix 4** se va juca întocmai unui joc de curse de genul unui **Need for Speed**. În plus, ni se va comunica permanent cum se comportă bolidul de Formula 1 în mo-

mentul următor (și acest lucru poate că este cea mai importantă noutate a proaspătului titlu de la Microprose). În orice caz, nici o versiune a acestei serii nu a mai oferit o experiență care să-ți pătrundă atât de adânc în stomac.



#### PRIMA IMPRESIE

*Grand Prix 4 nu m-a impresionat de la primul traseu de probă. Rămâne de văzut dacă perfecționistul Crammond nu va integra în ultimul minut și o dâră de realism în opera făurită de el însuși.*

DOREL PUCHIANU Jr.

Producător ..... Microprose  
Distribuitor ..... Infogrames  
Termen ..... mai 2002

## Geoff Crammond

**GEOFF CRAMMOND**  
e cel ce a creat și programat seria GP.



**PC Games:** Vă aflați în această afacere din 1981, însă de abia dacă există interviuri sau fotografii cu dumneavoastră. Să fie asta felul dumneavoastră de a deveni un mit, sau rămâneți în umbră pentru a avea o viață privată liniștită?

**Crammond:** Nu mă bântuie nici un gând să mă stilizez după modelul unui popstar. Motivul e unul foarte simplu: prefer să lucrez decât să mă perind pe la tot felul de Evenimente PR. Nu reușesc să mă vadă des nici măcar colegii cei mai apropiați, deoarece prefer să-mi creez propriul cod.

**PC Games:** Cum funcționează votul echipei?

**Crammond:** La noi în rețea vede fiecare nivelul la care ajunge produsul la care lucrăm. Dacă se descoperă vreo eroare, ajunge un e-mail pentru a o retușa. Fiecare avem aceeași viziune; știm care e scopul pe care-l urmărim și ne conformăm în mod corespunzător.

**PC Games:** Ați programat singur **Formula One Grand Prix**, pe când la **Grand Prix 4** iau parte peste 30 de oameni. Care-i partea dumneavoastră în acest joc?

**Crammond:** Programez în totalitate partea fizică și inteligența șoferilor și, în plus, am preluat evaluarea științifică a datelor GPS (date obținute despre trasee cu ajutorul sateliților).

**PC Games:** Sunteți oarecum răspunzător pentru valorile interne, dar nu pentru ceea ce va putea fi văzut până la urmă. Poate astfel **GP 4** să fie tot progenitura dumneavoastră?

**Crammond:** Da și nu. Am o familie care pentru mine înseamnă numărul unu. Totuși, și **Grand Prix** e un fel de copil al meu, deoarece dezvolt această serie de peste zece ani. Însă și restul echipei se simte la fel: nimeni nu face un job "de la 9 la 5", toți sunt trup și suflet legați de această muncă. Acum, la scurt timp înainte de finalizare, toți sunt nervoși ca o femeie înainte de naștere.

**PC Games:** Sunt zvonuri că produceți doar în Assembler. E chiar așa?

**Crammond:** Da, în orice caz. Chiar dacă pare învechit, Assembler oferă cel mai rapid cod. Și, pentru a simula 22 de autovehicule astfel încât totul să iasă 100% corect, depinde mai întâi de viteza programului de editare. Sunt însă singurul care poate citi și modifica codul pe care lucrez. Nu pot deci să-mi permit să mă îmbolnăvesc.

**PC Games:** De la **Grand Prix 2** la **Grand Prix 3** nu s-au văzut prea multe modificări în afara sistemului de schimbare a vremii. Dacă mă uit la **Grand Prix 4**, e vorba de un salt calitativ demn de luat în seamă - în doar doi ani? Cum a fost posibil?

**Crammond:** Am început să lucrăm la **Grand Prix 4** încă din 1998, în paralel cu **Grand Prix 3**. Am putut astfel să păstrăm o cursivitate în ceea ce privește experiențele avute cu **GP3**; și mă refer la experiența acumulată de-a lungul perioadei de producție și a campaniei de vânzare. Am încercat să adunăm toate punctele de criticat și, din punctul meu de vedere, nu găsesc diferențe prea mari în afara celor grafice.

**PC Games:** Dacă **Grand Prix 4** e aproape gata, să înțeleg că v-ați apucat deja de producerea lui **Grand Prix 5**?

**Crammond:** No comment.





# Virtua Tennis

**Lungă și dificilă e  
calea până la nu-  
mărul unu mondial,  
însă în Virtua Tennis  
îți va face o deose-  
bită plăcere.**

**C**u **Virtua Tennis**, Empire Interactive realizează, în fine unul dintre cele mai bune jocuri dreamcast pentru PC. Pe baza unei versiuni precedente ne-am dăruit că a rămas doar ceea ce a fost important: plăcerea incredibilă de a juca datorată unui control extrem de simplu, a manevrelor spectaculoase și a prezentării corespunzătoare în cazul acestui joc de sport. Pentru cei care doresc să plaseze câteva mingi - fie în teren, fie pe oriunde - cel mai potrivit e modul Arcade. Alegi aici unul dintre cei șapte profesioniști (Jim Courier, Cedric Pioline, Tim Henman, Tommy Haas & Co) și te confrunți pe diferite tipuri de gazon cu diferiți adversari. În modul Exhibition,

poți juca meciuri amicale, unde poți activa sau dezactiva mai mulți parametri. Se joacă pe terenuri cunoscute, copiate după cele originale precum Wimbledon, Paris, New York și Melbourne. Comportamentul mingii diferă de la un gazon la celălalt. Pe iarbă, proiectilul galben e ceva mai rapid decât pe zgură. În mod corespunzător, variabil este și comportamentul adversarilor controlați de PC. De exemplu, un Carlos Moya poate fi învins foarte greu

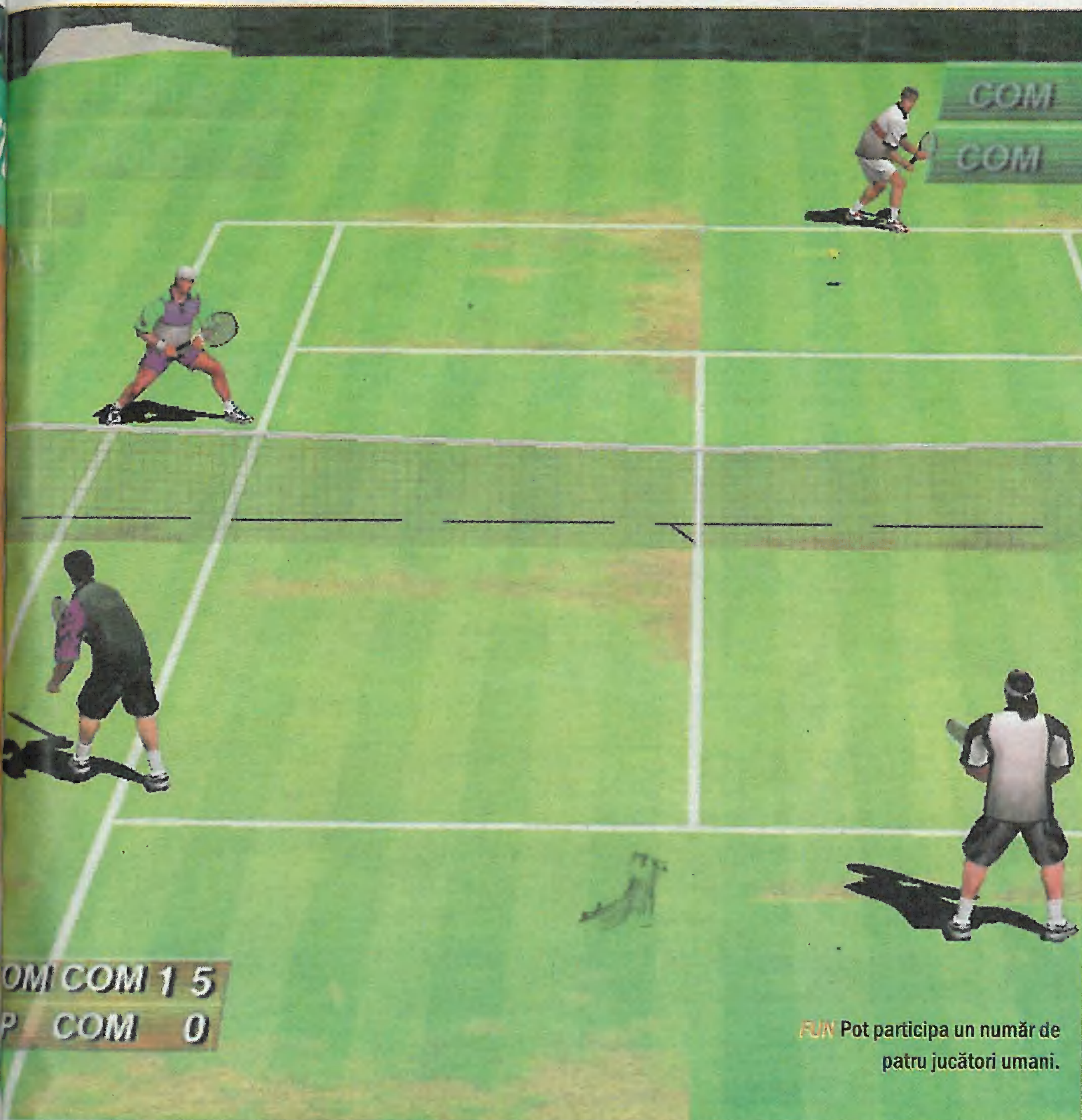
#### DESTUL DE APROAPE

Pe lângă perspectiva totală, poți apropia camera până lângă jucător.

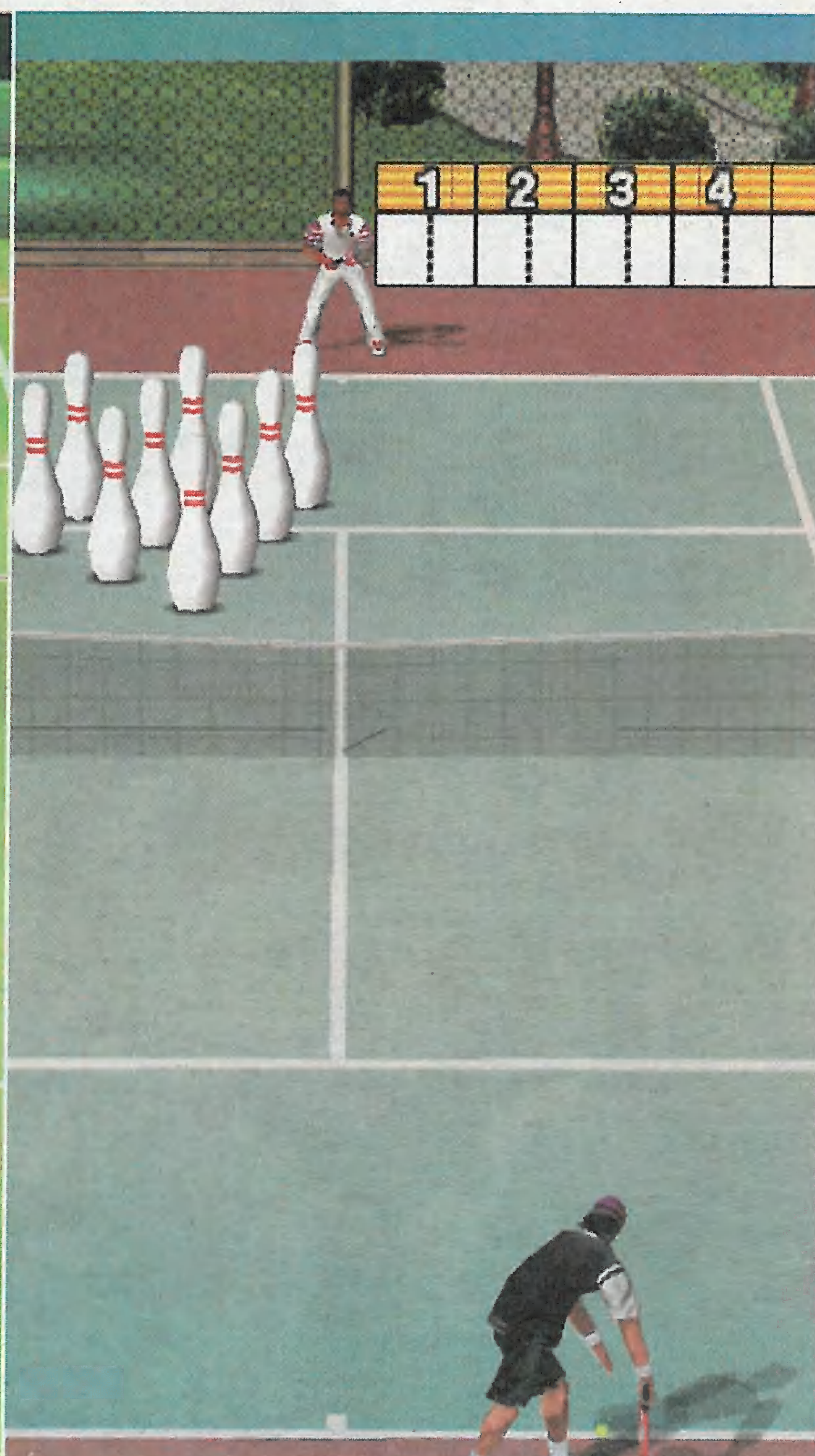
**SĂ NE BUCURĂM** în cazul punctelor obținute într-un mod spectaculos, e o plăcere să privești reluarea cu încetinitorul.

**Replay**





**FUN** Pot participa un număr de patru jucători umani.



**SCHEPSIS**

Cu ajutorul nivelelor de antrenament îți poți îmbunătăți jocul.

pe un gazon de zgură, pe când pe terenurile de la Wimbledon capacitățile acestuia sunt ceva mai reduse. Fiecare actor posedă o capacitate specială cum este un „backhand” mai puternic sau „run faster”. Efectele acestor capacități sunt simțite puternic: dacă îi dai lui Tommy Haas posibilitatea să joace des „backhand”, vei pierde destul de repede. De asemenea, adversarii cunosc capacitățile profesioniștilor pe care i-ai ales și își controlează acțiunile în mod corespunzător.

Punctul central din **Virtua Tennis** este modul de carieră (World Circuit). După ce alegi un jucător, începi de pe locul 300 și te strecore prin succesele acumulate până pe locul întâi. Și nu vei participa doar la turnee, ci și la anumite parcururi de antrenament. Calitatea unei lovituri sau exactitatea cu care vei ținti o anumită zonă a terenului se va îmbunătăți de fiecare dată. Exersezi astfel Bowling-Pins, volley sau lob pentru a catapulta cu cât mai multă exactitate mingile galbene atunci când te afli oficial pe Court.

Deseori ai doar foarte puțin timp la dispoziție, iar aceste exerciții de antrenament trebuie absolvite. Căci, doar în momentul în care îndeplinești cerințele, vei putea merge mai departe. Victoriile și succesele se vor concretiza pe contul tău cu bani din bugetul statului,

## Segmentele de antrenament te ajută să devii tot mai bun.

pe care-i poți cheltui pe îmbrăcăminte, băuturi răcoritoare și rachete noi, sau chiar pentru un partener la dublu. Cu acesta iei parte la turneele corespunzătoare pe care trebuie să le încheiați pe cât posibil cu succes. Comportamentul partenerului și al adversarilor este foarte realist, chiar dacă se mai ajunge la mici neînțelegeri - ca și în realitate, de altfel.

Controlul se face prin tastatură sau gamepad și e simplu: cu tastele cursorului deplasezi jucătorul și stabilești direcția mingii și, cu alte două taste, execuți lovitura. Cu cât tasta rămâne mai mult timp apăsată, cu atât jucătorul va lovi mingea mai puternic. Hotărâtoare este poziția față de minge și timingul, ceea ce va face controlul foarte simplu și intuitiv. Totul e atât de simplu încât, după doar câteva minute, te vei trezi în cel de-al doilea grad de dificultate (dintr-un total de patru). Programul va fi întotdeauna fair play cu jucătorul și vei observa repede acest lucru, fiindcă puncte-

le pierdute vor fi întotdeauna greșala ta. Nu-i nimic, data viitoare vei lovi mai bine. **Virtua Tennis** se dovedește a avea un potențial enorm de creare a dependenței. Nu te vei satura să privești animațiile sportivilor. Pentru realism nu a fost uitată reacția publicului și nici minunatele efecte de sunet. Cu rezoluții de până la 1.280x960, Dreamcast ne convinge și din punct de vedere tehnic și sprijină duelurile în rețea pentru patru jucători umani.



### PRIMA IMPRESIE

*Mă motivează îndeosebi modul de carieră care mă face chiar dependent. E simplu de controlat și e prezentat bine. Astfel, Virtua Tennis nu devine interesant doar pentru fanii acestui sport.*

BOGDAN GAVRA

Producător..... Rowan  
Distribuitor..... Empire Interactive  
Termen ..... aprilie 2002





25,5 USD

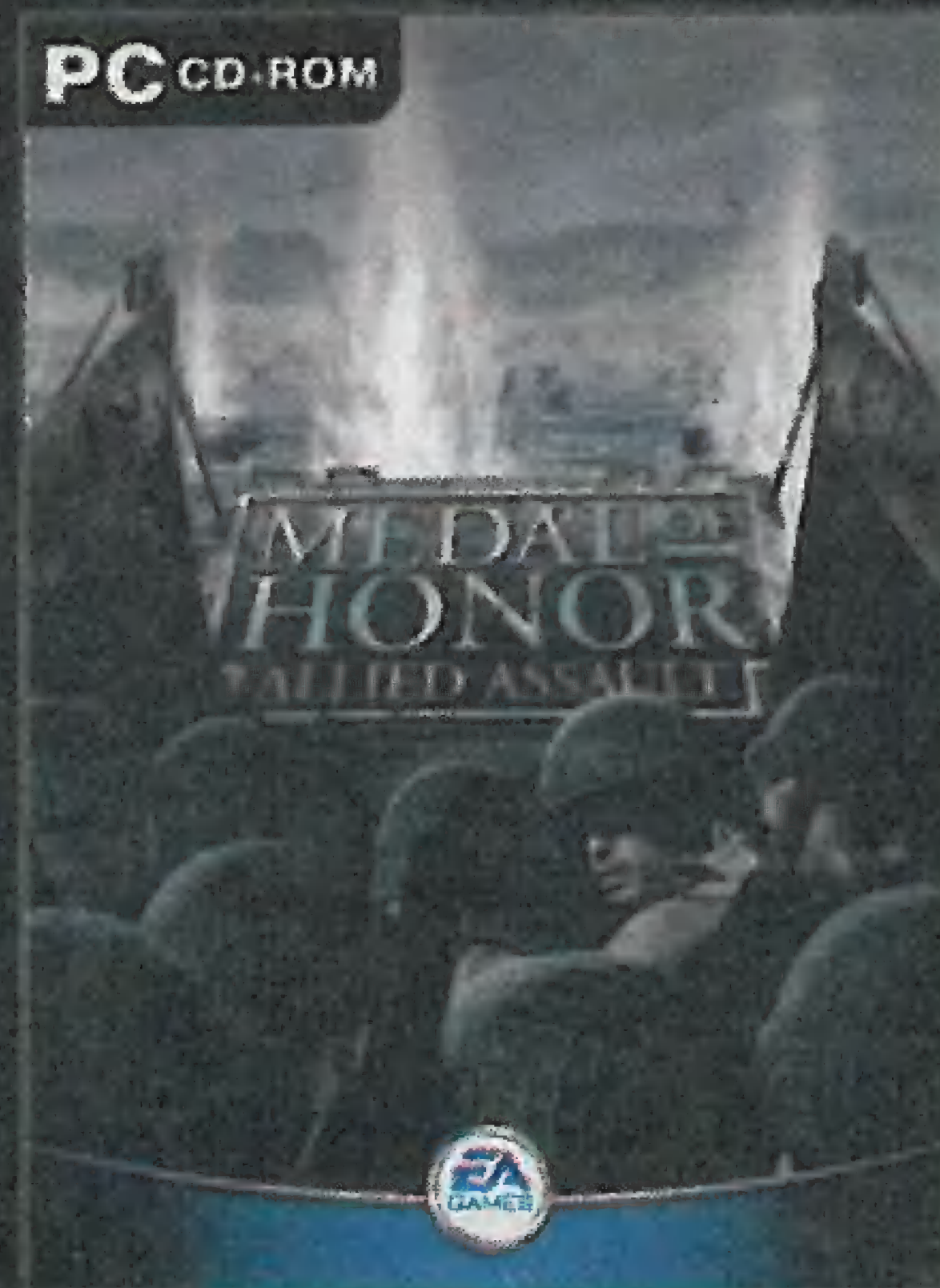
Pretul nu include TVA

**ZIUA Z: 6 Iunie 1944.**

**PRIVEȘTE BINE  
AI 79% ȘANSE SĂ FIE  
ULTIMUL LUCRU PE CARE IL  
VEZI ÎN VIAȚĂ**

Joc parțial localizat în limba română

PC CD-ROM



[www.mohaa.ea.com](http://www.mohaa.ea.com)

Distribuit în România de Best Distribution SRL tel/fax: 01-345 55 05/06/07, e-mail: [info@bestcomputers.ro](mailto:info@bestcomputers.ro), [www.gameshop.ro](http://www.gameshop.ro)



# Cum testăm

## ICON-urile

RECOMANDAT

18+

### Peste 18 ani

Joc nerecomandat sub 18 ani

TIPS&amp;TRICKS



### Tips & Tricks

Soluție completă, cheat-uri sau indicații în această ediție

VIDEO



### Video

Videoreportaj pe CD-ROM-ul revistei

DEMO



### Demo

Versiune demo pe CD-ROM-ul revistei

PATCH



### Patch

Bugfix/Update pe CD-ROM-ul revistei

MULTIPLAYER



### Multiplayer

Acest joc e deosebit de distractiv jucat în companie, la același PC, în rețea sau prin Internet.

ONLINE-GAME



### Online

Joc online pur - accesul la Internet este absolut necesar.

ADD-ON



### Add-on

CD suplimentar - programul de bază este necesar.

BUGS



### Attention: Bugs

Versiunea de vânzare conține erori care influențează gameplay-ul.

TOOLS



### Tools

Pe CD-ROM se găsesc soft-uri utile, hărți sau editoare.

EXCLUSIV



### Exclusiv

Numai în PC Games găsiți astfel de informații și imagini exclusive.

### PC Games Award

Jocurile de strategie, sport, acțiune sau aventură deosebit de bune sunt gratificate cu un premiu deosebit: PC Games Award, cel mai important. Astfel veți recunoaște jocurile bune dintr-o singură privire: peste tot unde vedeți această decorație, puteți cumpăra fără griji produsul respectiv, dacă sunteți fan al genului. Cel mai bun joc testat din ediția respectivă primește și distincția de Jocul lunii.

SISTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300	Pentium II 300	Duron 600	Pentium II 400	Celeron 450	Pentium III 500	Pentium III 700	Pentium III 933	T-Bird 900	T-Bird 900	Pentium III 933
64 MB Software	64 MB	64 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB	256 MB	128 MB	128 MB	128 MB
	Riva TNT	Riva TNT	Matrox G 400	Voodoo2	Voodoo3	Voodoo3	Riva TNT2	Voodoo5	Voodoo5	GeForce2 MX	GeForce2
BENCHMARK:	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.											
640x480 max.											
800x600 min.											
800x600 max.											
1.024x768 min.											
1.024x768 max.											

Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.

Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.

Tehnic imposibil

Inacceptabil

Acceptabil

Optim



Dacă aveți probleme cu imaginea, micșorați rezoluția. Pentru a ridica gradul de cursivitate a derulării jocului, reduceți detaliile grafice. În setup veți găsi opțiunile pentru modificarea acestor setări.



Setările la maxim se recomandă doar pentru sistemele high-end. Aceste sisteme au resursele necesare redării cursive și fidele a efectelor cum ar fi T&L.

LEGENDĂ Tehnic imposibil Inacceptabil Acceptabil Optim

Testăm toate jocurile pe cele zece configurații diferite. Cestea vor fi ocazional completate prin hardware-urile noi care apar în comerț.

Pentru o orientare mai bună, aici vedeți rezultatele 3Dmark 2000, cu care sistemele noastre au fost certificate. Aceasta vă ușurează mai mult detectarea sistemului vostru corespunzător.

Dacă pe PC-ul dvs. trebuie să de-activați detaliile, aici veți vedea consecințele. Pe lângă aceasta, testerul nostru vă dă și ponturi importante de tuning.

Culorile arată cât de bine rulează jocul: roșu semnifică sacadat, verde fluid. Galben înseamnă că puteți juca în condiții medii.

## Punctajele PC Games în detaliu:

PC Games categorisește jocurile pe o scală de la 0 la 100 puncte. Astfel, puteți compara în același timp două jocuri (de exemplu două jocuri de curse), pentru a afla care este favoritul vostru.

Toată lumea vorbește: acest joc definește standarde noi de calitate ale genului.

Distracție garantată cu o prezentare perfectă, un grad de dificultate rafinat și un control precis, care devine și în rețea sau pe Internet rapid un favorit. Dacă jucați cu plăcere titlurile acestui gen, trebuie să puneți mâna pe joc.

Un joc excelent, pe care-l recomandăm fanilor genului: grafica, sunetul și designul satisfac gusturile cele mai pretențioase, pachetul întreg creează dependență.

Divizia B: calitate bună, dar există și alternative mai bune. Dacă multe mici neajunsuri ar fi fost eliminate, am fi putut da un punctaj mai bun și, prin urmare, o recomandare.

Aici s-a confundat „bine intenționat” cu „bine făcut”: fie ne dezamăgește tehnica, fie designul jocului cu greșeli grosolane. Nu pierdeți nimic dacă nu-l cumpărați.

Suficient: veți fi dezamăgiți de neajunsurile tehnice evidente sau de firul plictisitor al jocului.

Veți regreta păcăleala: cumpărând acest joc, fiți siguri că aruncați banii pe geam.

Atenție: punctajele se dau indiferent de prețul de vânzare. Motiv: prețurile variază în funcție de regiune, distribuitorii și situațiile de concurență variază puternic.

### Hardware-Award

Componente PC ca plăcile grafice sau monitoare nu se cumpără în fiecare zi. Din acest motiv vă prezentăm studii ale pieței, în care veți putea vedea care sunt componentele ce-și merită într-adevăr banii. Cea mai bună ofertă din punct de vedere tehnic primește Award-ul Testului; pe lângă acesta, va fi desemnat și un câștigător la raportul preț-performanță.

### Classics

Aproape toate jocurile se ieftinesc drastic cu câteva luni după apariție - de regulă sub limita magică de 25 EUR. Pentru ca să nu pierdeți nici una dintre aceste perle, noi vi le prezentăm din nou. Și edițiile speciale (versiuni limitate) sau așa numite Bundles (exemplu un joc + add-on) sunt marcate cu simbolul Classics.

CLASSICS







... așa a ajuns pe lista invitaților

... așa a ajuns în loja VIP-urilor

continuarea în **hello!**  
revista care îți povestește totul  
despre fața nevăzută a vedetelor

spune **hello!**  
la **PRO FM**

... și poți câștiga un  
Peugeot 206cc



... și 111 parfumuri

MOSCHINO

DOLCE & GABBANA

GIVENCHY

VERSACE

NINA RICCI

Detalii despre concurs în revista "HELLO!"







Test

# STRATEGIE

Strategie | Tactical | Simulatoare economice

## Heil to the Kings!

**P**roduct de tânăra echipă de la Black Cactus, sub privirile binevoitoare ale lui Microids, **Warrior Kings** se adaugă listei de titluri de strategie în timp real, disponibile pe piață. Să aduci inovații într-un gen supraexploatat nu este chiar floare la ureche, cu atât mai mult să-i seduci pe strategii PC. Principiul de bază este binecunoscut: dezvoltarea economiei și a unităților combatante pentru a purcede la anihilarea vecinului. În genul lui **Battle Realms**, contextul este cel al unui Ev Mediu fantastic, însă cu accente europene. Chiar dacă data apariției a fost

schimbată de multe ori, atât producătorul cât și publisherul lui **Warrior Kings** s-au zgârcit în a da informații referitoare la bebelușul lor. La început, jocul trebuia publicat de Sierra, care a aruncat însă destul de repede prosopul, astfel că titlul a trecut în mâinile lui Microids, care a cumpărat toate drepturile.

Două lucruri atrag atenția în acest joc: pe de o parte, calitatea graficii foarte realiste care a beneficiat de o finisare de vis, pe de altă parte, 3D-ul cu decoruri și peisaje în relief, care vor putea fi exploatate din plin pe parcursul jocului, ca și efectele

vizuale (zoom și rotație), ceea ce nu se întâlnește în cazul tuturor jocurilor de strategie 3D actuale.

Scopul jocului este simplu: să accezi la titlul de King. Cu un număr de unități impresionant, zeci de construcții, un scenariu care te însoțește în periplul tău, peisaje grandioase, economie simplă, diplomatie și lupte spectaculoase, **Warrior Kings** încearcă să ne convingă să-i facem loc în colecția noastră de jocuri. Dacă reușește sau nu, vom vedea pe larg în testul din numărul următor.

CIPRIAN COROIANU

## Referințele PC Games: Strategie

Titlu	Gen	Punctaj
Age of Empires 2: Age of Kings	RTS	92
Earth 2150	RTS	92
Black&White	Strategie-Mix	92
Commandos	RTT	91
Populous	RTS	91
Anno 1602	Strategie de construcție	91
Commandos 2: Men of Courage	RTT	90
Dungeon Keeper 2	RTS	90
Jagged Alliance 2	TBS	90
Starcraft	RTS	90
The Sims	Strategie de construcție	90
Call to Power 2	TBS	89
Command&Conquer: Tiberian Sun	RTS	88
Battle Realms	RTS	88
Empire Earth	RTS	87
Desperados	RTT	87
Civilization 3	TBS	85
Wiggles	Strategie de construcție	85
Patrician 2	Strategie de construcție	85
Settlers 4	Strategie de construcție	85
Sudden Strike	RTS	84

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de strategie ale cititorilor PC Games:

- 1** **Commandos 2**  
RTT | Eidos
- 2** **Empire Earth**  
RTS | Vivendi
- 3** **Battle Realms**  
RTS | Ubi Soft
- 4** **C&C: RA2 - Yuri's Revenge**  
RTS | Electronic Arts
- 5** **Black&White**  
Mixaj de strategie | Electronic Arts
- 6** **Football Manager 2002**  
Football-manager | Infogrames
- 7** **Wiggles**  
Strategie de constr. | Infogrames
- 8** **Age of Empires 2**  
RTS | Microsoft
- 9** **Starcraft**  
RTS | Blizzard
- 10 NOU** **Patrician 2-Add-on**  
Simulator de constr. | Infogrames





Catedrală  
(indulgențe, spo-  
vedanii, schimbarea  
religiei)

Case

Reședința gărzilor  
orășenești.

Piață (mărfurile  
sunt vândute și  
cumpărate)

Primăria (aici lucrează consilie-  
rii municipali, informații despre  
funcții administrative)

Atelier de producție  
(produce mărfuri, dar  
și cumpără)

O casă  
în construcție

Fântâni (impor-  
tante în caz de in-  
cendii)

O pădurice (plante  
medicinale, lemn  
pentru construcții)



Vila unui  
cetățean bogat

Han  
(jocuri de no-  
roc, bârfe)

Tabăra tâlharilor  
(atacă  
caravane)

# Gilde

Jucătorul nu trebuie să fie cu adevărat un geniu al răului pentru a fi captivat de Gilde. Până acum acest joc este singurul simulator economic care oferă o doză consistentă de umor negru.

**O**scar Wilde crede că "în alegerea dușmanului, omul nu poate fi niciodată suficient de atent". Dacă romancierul ar trăi și astăzi, probabil că ar fi jucat cu plăcere Gilde și ar fi ajuns la această maximă în urma experienței din joc. Se știe că în Evul Mediu viața nu era tocmai frumoasă, fiind presărată cu experiențe neplăcute. Cine se gândea că șantajul, calomnia, sabotajul și intriga, atât de familiare perioadei medievale, vor fi introduse într-un joc? Dacă cei din vechime s-ar fi purtat frumos unii cu ceilalți, poate astăzi nu s-ar mai fi produs Gilde, iar poli-





## Un studiu al caracterelor: de la comerciantul



### Fierarul

Această alegere îți stă la dispoziție mai ales atunci când dorești să fii mai târziu tâlhar sau soldat în garda orașului. El produce, pe lângă inele și potcoave, arme de toate felurile. Îți poți înarma oamenii din subordine la un preț extrem de redus, în propriul atelier.



### Predicatorul

Alegând această meserie, ești bine înarmat împotriva concurenților care vor să te defăimeze. În biblioteca parohială vei putea scrie cugetări, pamflete și tirade împotriva concurenței. Odată publicate aceste scrieri, ele îți cresc imaginea publică și o scad pe cea a potrivnicilor.



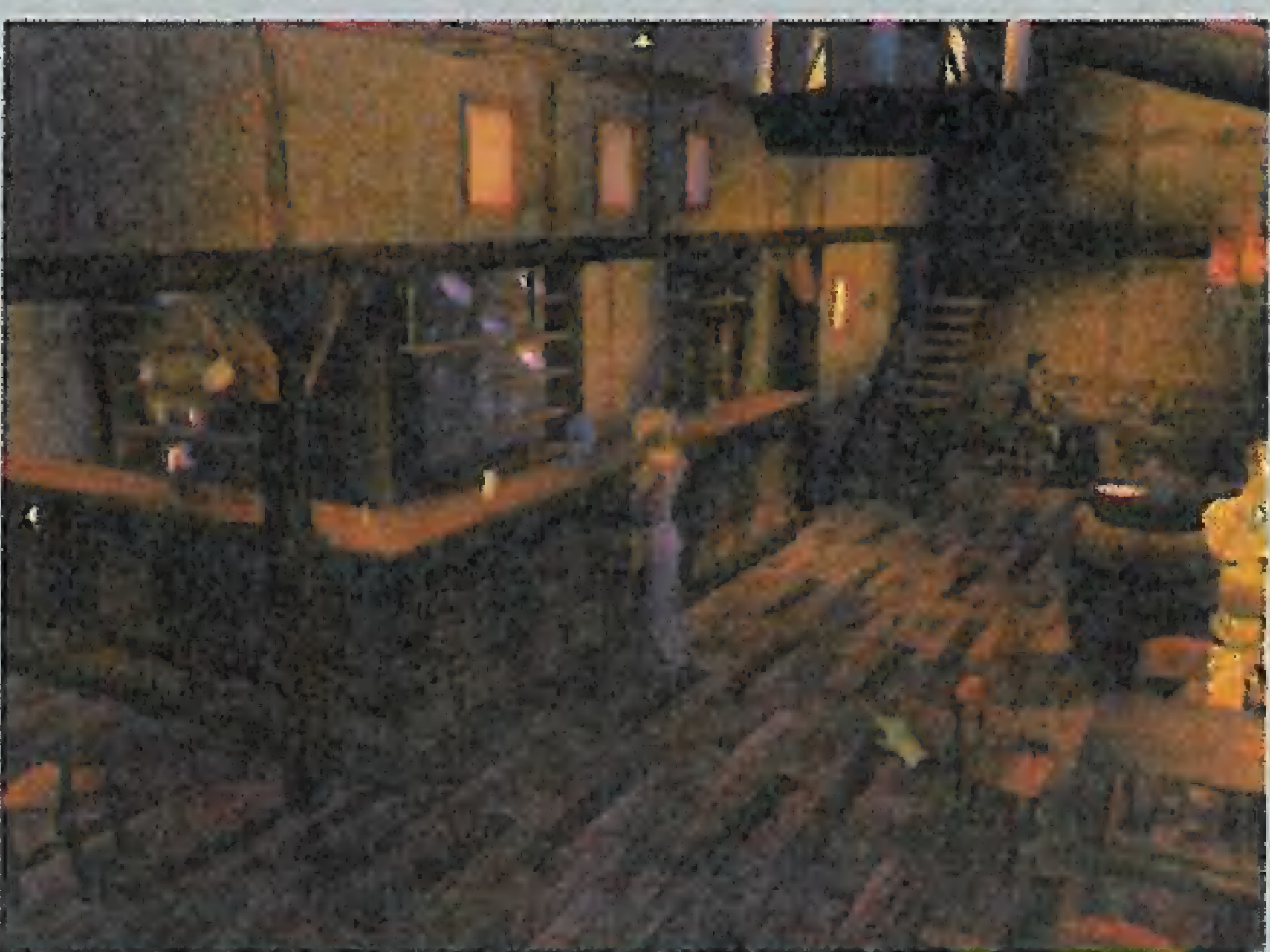
### Cioplitorul în piatră.

Nu este o meserie prea spectaculoasă, ea este recomandată începătorilor. În atelierele pietrarului se produc tocilele din piatră necesare fierarului care fabrică arme, mici sfârleze din piatră, folosite în educația copiilor. Dacă îți extinzi atelierul, poți fabrica tăblițe pentru școală la un preț ridicat.



### Hoțul

Furtul din buzunare, răpirea și efracția locuințelor fac parte din apanajul breslei hoților. Nu subestima puterea Bisericii. Indulgența îți poate ierta ticăloșiile și poți să o iei de la capăt, mai ales că hoții concurenți au spioni.



### Hangiul

Când vinzi multă bere pentru gătlejurile veșnic însetate ale consumatorilor, ai șansa să faci o mică avere. Alcoolul dezleagă limbile, iar ceea ce auzi zilnic la han pot fi informații valoroase.



### Alchimistul

Este prima alegere pentru jucătorii mai comozi, cărora li se pare prea greu să aibă grijă de o afacere serioasă. Alchimistul își ia materiile prime direct din natură și îi trimite pe angajați să caute plante medicinale. În modul multiplayer, această meserie este o adevărată mină: poțiuni preparate de alchimist sunt printre cele mai căutate mărfuri.

ția nu ar mai avea de lucru cu numeroasele plângeri venite în urma înșelăciunilor de natură financiară.

Jocul se desfășoară în ambianța a cinci orașe mari din Germania medievală: Augsburg, Berlin, Hanovra, Dresda și Koln. Orașele se deosebesc nu numai în privința numărului de locuitori, ci și în privința locurilor de construit și a dinastiilor concurente. Jocul se desfășoară după motto-ul: "Adevărata putere nu se obține cinstit, ci pe căi lăaturalnice". Prima dată trebuie să-ți creionezi personajul, cu ajutorul a cinci caracteristici: talent artistic, simț al afacerilor, abilități de luptător, retorică și capacita-

tea de a organiza acțiuni viclene. Contează mult și calitățile moștenite de la părinți. Dintr-un tată predicator și o mamă hoată, va ieși o combinație interesantă, un amestec de oratorie și trivialitate. În timpul alegerii meseriei, nu poți avea acces la meniul destinat formării caracterului. Sunt disponibile opt meserii: fierar, alchimist, predicator, hangiul, iar mai târziu apar în joc și tâlharul, soldatul, comerciantul și cămătarul. Odată ales orașul în care dorești să se desfășoare acțiunea, te va surprinde imediat lumea 3D. Funcția de zoom bine implementată îți permite să navighezi printre străzi mai mari și mai înguste, ca într-un joc de co-

pii. Poți ajunge în orice punct de pe hartă și cu ajutorul hotkeys. Producătorii s-au îngrijit să creeze și alternanța zi-noapte, precum și efecte meteorologice ca ploaia sau zăpada.

**Gilde** se joacă pe runde, dar în timp real. La prima vedere pare un paradox, dar vei observa că aceste două moduri se împletesc în chip fericit. Un an durează o rundă, o rundă durează 24 ore, timpul jocului putând fi setat din meniu, 24 ore din joc se pot scurge în 5 sau 30 minute reale. O viteză mare este recomandată doar după ce te-ai obișnuit cu jocul, jucătorii mai lenți vor dori poate să aibă mai mult timp la dispoziție. Cât despre

fair-play, dacă joci **Gilde** este mai bine să uiți de el, fiindcă te afli în plin Ev Mediu. Dacă nu apelezi la metode mai puțin ortodoxe, nu vei avea succes. Nu uita că personajele concurente nu stau cu mâinile în sân fluierând angelic, și nu cunosc codul bunelor maniere, astfel că loviturile preventive împotriva lor sunt binevenite cât mai devreme. Nu de alta, dar te vor scuti mai târziu de multe neplăceri și conflicte. Modalitățile prin care poți neutraliza concurența sunt multiple: să angajezi bătauși, să incendiezi clădirile concurenților, să-i dai în judecată pe potrivnici și să-l mituiești pe judecător, sau să scrii pamflete împotriva

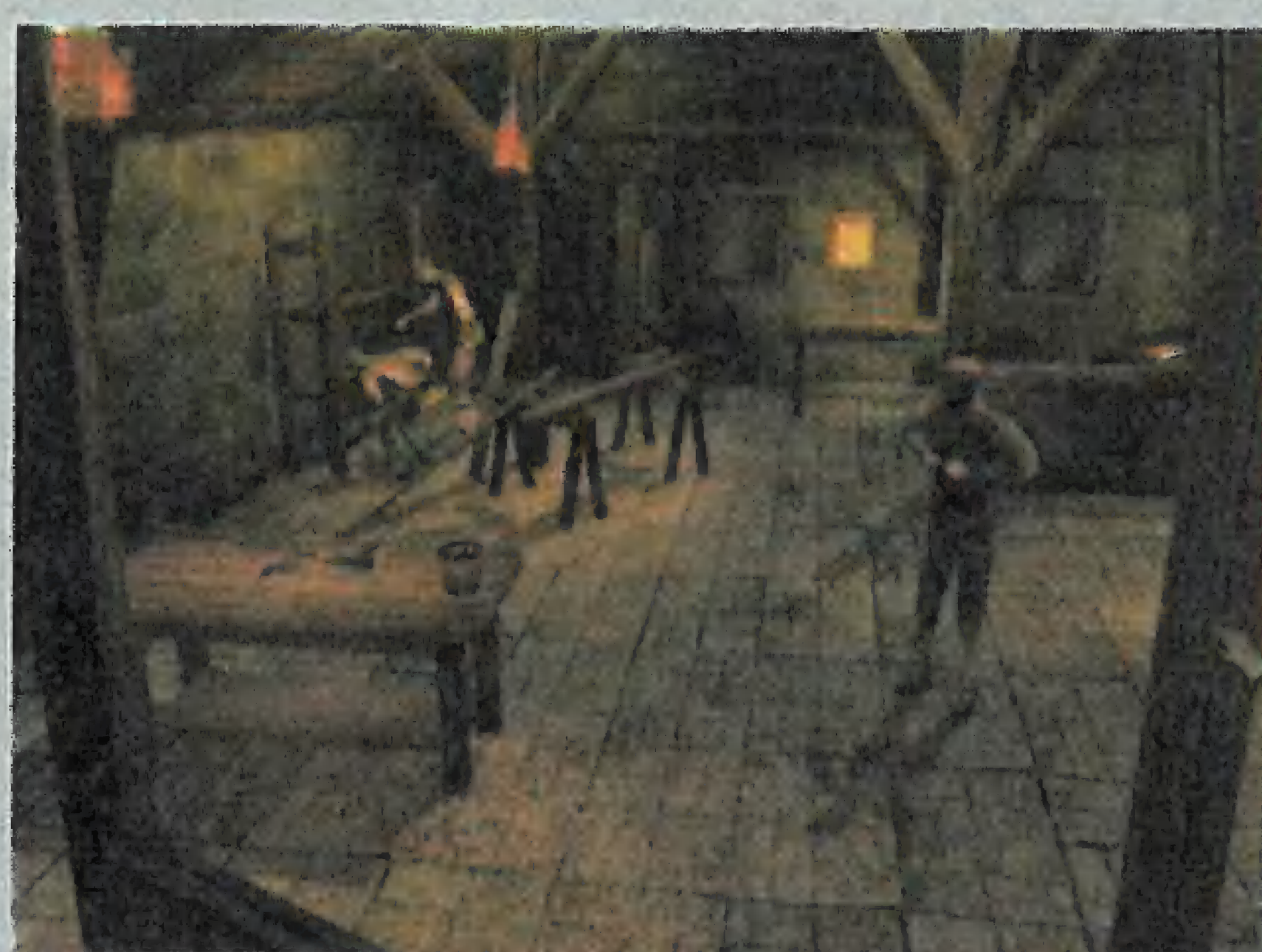


## de leacuri până la gărzile orașului



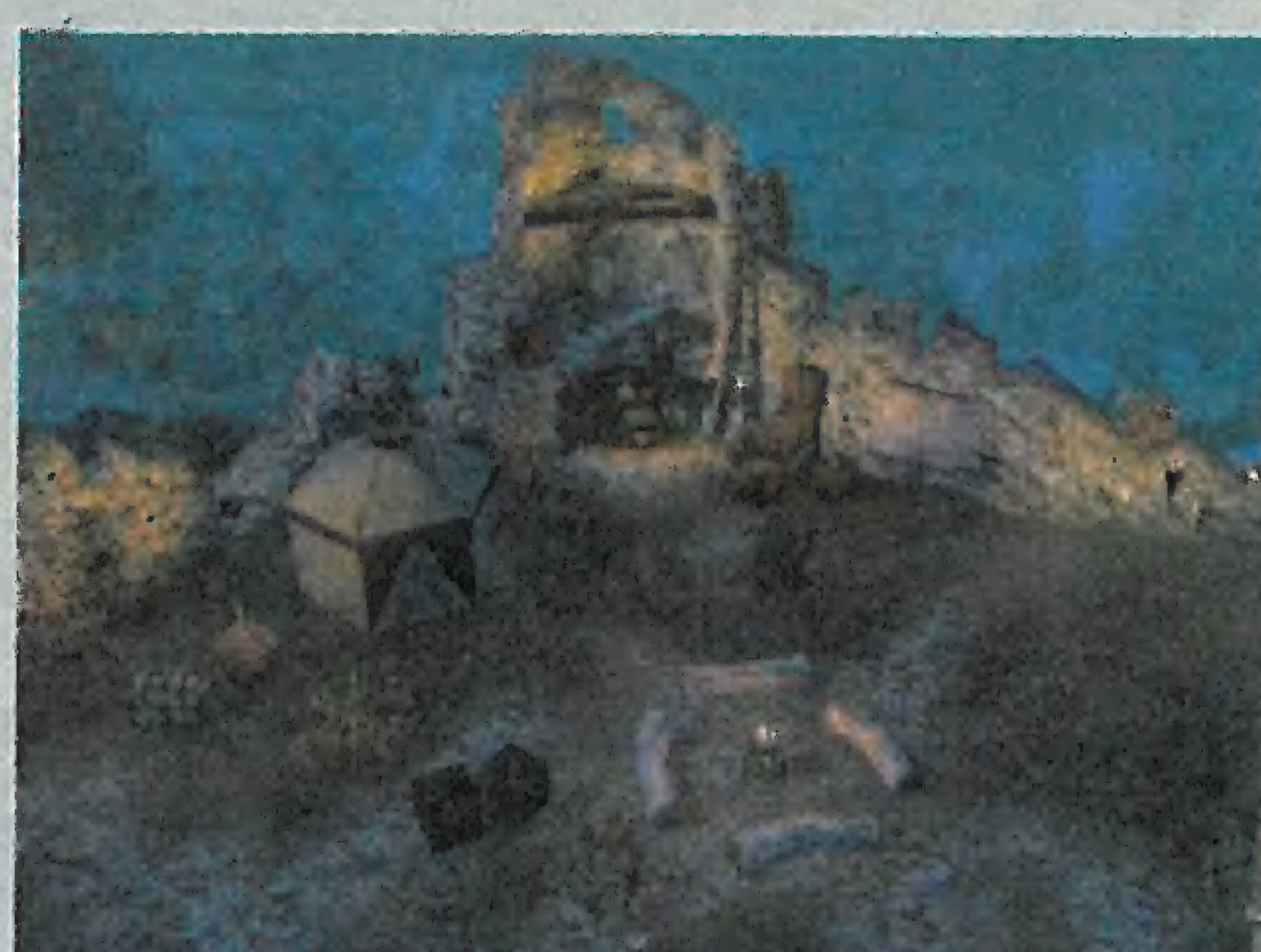
### Producătorul de parfumuri

Cel ce produce esențe aromate și parfumuri este bine văzut de către ceilalți. Își poate îmbunătăți propria reputație și o poate coborî pe cea a concurenților. De exemplu, poate face o mixtură dintr-o grămadă de lucruri scârboase, pe care să o vândă concurenților sub forma unui parfum. Aceștia vor mirosi urât pentru câteva runde, fără să-și dea seama.



### Tâmplarul

Această meserie este foarte apreciată, căci produce lucruri utile. Poți produce bastoane pentru plimbare, cu ajutorul cărora vei acumula puncte de acțiune sau cruci, care te vor apăra împotriva defăimătorilor. Mai târziu, odată cu producerea pistoalelor de către soldații din regimentul de pază și de către tâlhari, nu vei mai avea atâtea comenzi.



### Tâlharul

A fi hoț nu-ți este de ajuns? Vrei ceva mai mult? Atunci alege să fii tâlhar și jefuiește caravanele concurenților. Sau jefuiește chiar atelierele acestora. O bandă de tâlhari bine dotați costă o avere, dar cine poate rezista tentației?



### Soldat în regimentul de pază

Meseria ideală pentru cei cu simț cavaleresc, care vor să aibă de câștigat de pe urma profesiei lor. Nimeni dintre meseriași nu te va lua peste picior. De formă, trebuie să-i pui pe soldații din subordine să patruleze prin oraș. Patronii atelierelor îți vor face cadouri financiare consistente, pentru a închide ochii la anumite lucruri.



### Comerciantul

Este meseria potrivită pentru cei care iubesc simulatoarele economice și vor să simtă mai mult latura financiară a jocului. Comercianții vând și cumpără cele mai diverse mărfuri, dar profitul nu este întotdeauna cel așteptat.



### Cămătarul

Deții o sumă frumoasă de bani? Alege să fii cămătar, vei primi dobânzi substanțiale de la cei care se împrumută. Ca și cămătar ești prima țintă a bandelor de hoți.

lor, pe care să le afișezi în locuri publice.

Aceste activități uneori amuzante costă însă, iar prima grijă va trebui să fie asigurarea unui venit bunice. Cu excepția hoților, tâlharilor și a gardienilor, celelalte personaje produc diferite mărfuri. Producția va depinde de nivelul atins de meșterul respectiv, care poate fi mărit prin urmarea unor cursuri la școli de meserii. Astfel, un predicator va scrie la început doar câteva cugetări, dar după o anumită experiență va putea să alcătuiască adevărate tirade împotriva celor care o merită. Comerțul nu se face doar la piață, unde prețul este reglat de cerere și ofertă, ci și

în propriile ateliere.

Pentru a crește productivitatea îți poți extinde afacerile. Un comerciant inteligent va investi câțiva taleri pentru a-și proteja

afacerile împotriva concurenței. Indiferent ce mărfuri produci, secretul succesului în **Gilde** nu depinde numai de vânzarea produselor. Poți iniția răspândirea unor calomnii despre concurenți și astfel să-i aduci la faliment. La începutul fiecărei run-

de îți stau la dispoziție o grămadă de acțiuni, prin care îți poți extinde afacerea, inclusiv prin construirea de noi clădiri. **Gilde** este primul simulator economic

care îți oferă sentimentul că deții un rol însemnat într-o viață virtuală. Pentru a crea această atmosferă, importante sunt nu doar dezvoltarea caracterelor în stil RPG, ci și celelalte elemente ce îți stau la dispoziție și pe care le poți influența. Poți să constru-

iești o casă frumoasă, să ai nevastă, copii, să fii ales printre cei 30 consilieri ai orașelor, să te dedici laturii economice. Să vorbim și despre copii. Poți să-i trimiți la școli sau universități, iar dacă au moștenit un talent, te poți ocupa de îmbunătățirea lui. Este atractiv să te strecuri și în funcțiile de conducere ale orașelor, deși nu va fi ușor. În urcarea treptelor ierarhice nu există altă îngrădire decât mărimea pungii cu taleri. Poți ușor să-i mituiești pe episcop sau pe primar, iar datorită acestui lucru, vei avea parte de anumite privilegii față de concurență. Dacă ai nevoie de un împrumut pentru a-ți dezvolta afacerea, poți aranja să faci parte

**Gilde este primul simulator economic** care îți oferă sentimentul că deții un rol însemnat într-o viață virtuală.





## TESTCENTER

### Cuprins & caracteristici

- 12 meserii
- 5 orașe
- 30 funcții administrative
- Amestec de RTS și TBS
- Schimbare cursivă zi-noapte
- Efecte meteorologice
- Evenimente istorice
- Joc liber sau scenariu

### Cifre & fapte

Gen:	Simulator economic
Jocuri asemănătoare:	Patrician 2, Anno 1602, Tropico
Producător:	4 Head Studios
De același producător:	Fugger 2
Publisher:	Jowood
Site oficial:	<a href="http://www.diegilde.de">http://www.diegilde.de</a>
Site-ul publisherului:	<a href="http://www.jowood.de">http://www.jowood.de</a>
Site-ul producătorului:	<a href="http://www.4head.de">http://www.4head.de</a>
Recomandarea de vârstă:	nu există limită de vârstă
Termen:	a apărut
Preț:	cca. 35 USD
Conținutul pachetului:	1 CD, manual
Durată medie de joc:	cca. 50 ore

### În comparație

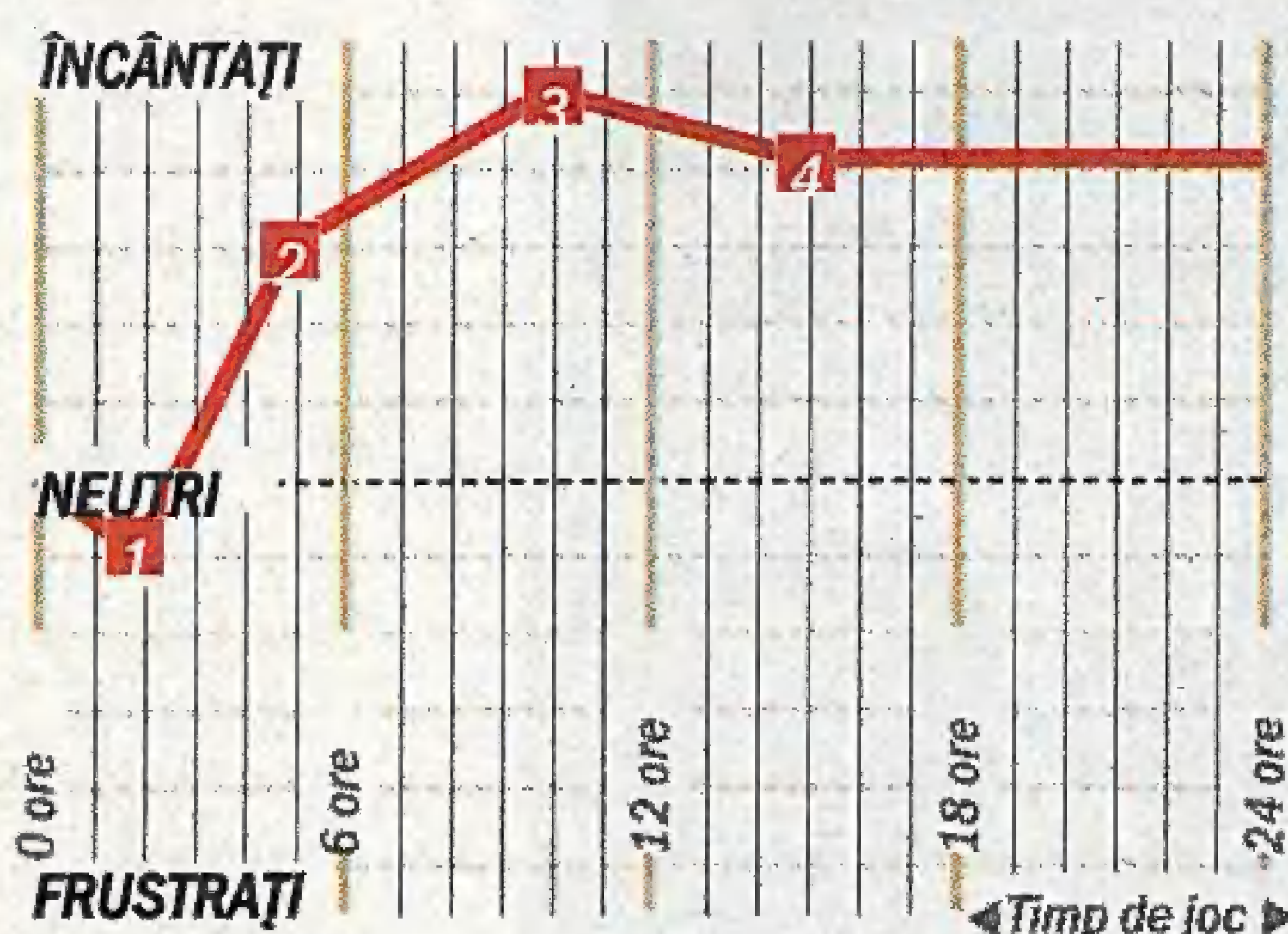
	Patrician 2	Tropico	Gilde
<b>GRAFICĂ</b>	72	74	81
Bogăția detaliului în lumea jocului	70	76	86
Bogăția detaliului la obiecte	68	75	56
Multitudinea în joc	52	60	78
Animațiile obiectelor	56	59	74
Efecte	54	58	80
<b>SUNET</b>	68	79	83
Muzică	82	87	83
Efecte de sunet	51	60	78
Voci / Comentariu	50	68	86
<b>CONTROL</b>	75	71	85
Confortabilitate / Navigare	71	68	88
Precizia controlului	80	73	78
Vedere largă / Perspectivă	83	76	87
<b>ATMOSFERĂ</b>	70	87	85
Captivant / Surprize	58	63	84
Apropierea de realitate / Credibilitatea	84	79	86
Story / Dialog / Comentariu	61	81	85
Înscenarea	48	72	80
<b>DESIGN</b>	80	79	84
Complexitate / Profunzimea jocului	85	85	90
Ușor pentru începători	72	69	51
Balansul între gradele de dificultate	82	59	77
A.I.	68	62	75
Inovații	51	82	89
<b>MODUL MULTIPLAYER</b>	81	-	85
Atractivitatea modului	80	-	81
Interactivitatea cu coechipierii / adversarii	82	-	90
Possibilitățile meniului	81	-	72

### Pro & Contra

- + Privire asupra jocului 3D foarte detaliată
- + Imagini interioare ale caselor și atelierelor foarte reușite
- + Rezoluție mare posibilă
- Figurile personajelor nu sunt reușit animate
- + Voci profesioniste
- + Muzică antrenantă și adecvată
- + La fiecare clădire se poate ajunge ușor prin hotkeys
- + Funcția de salvare e posibilă oricând
- + Funcția de zoom oferă profunzime
- + Este apropiată de realitate prin respectarea detaliilor istorice
- + Multe miniquest-uri
- + Lumea de joc este animată, vie
- Al-ui este un adversar slăbuț
- + Diversitatea meseriilor oferă complexitate lumii virtuale
- + Complexitate enormă
- + Funcțiile administrative și posibilitățile de acțiune sub centură oferă variație atmosferei
- Tutorialul nu explică în totalitate funcțiile importante
- + Foarte amuzant, datorită sabotajelor și clădelor sociale
- Viteza jocului nu se poate schimba
- Nu rulează sub Windows XP, NT și 2000

LEGENDĂ  
■ Mai slab decât jocurile luate în comparație  
■ Mai bun decât jocurile luate în comparație

### Graficul motivației



1. Jocul este complex. Tutorialul ajută prea puțin, e necesar să înveți pe parcurs.
2. Primul atelier aduce în sfârșit profit și te poți extinde.
3. Funcțiile administrative și posibilitățile de acțiune tenebroase apar în joc, ele sunt o adevărată motivație.
4. Rutina nu se va instala pentru că te așteaptă încă alte 11 meserii.

### Verificarea sistemului

Gilde oferă o lume atractivă și bogată în 3D. O configurare optimă a sistemului este obligatorie. Pentru o vizualizare ideală a tuturor detaliilor este necesară o placă grafică GeForce 2, sau mai nouă. Trebuie dezactivată funcția Anti-aliasing a plăcii grafice sub Windows, astfel vei evita disfuncționalitățile grafice. Chiar dacă ai suficienți MHz și RAM, dezactivează efectele prin care vezi umbrele. Cerințele minime de sistem sunt: CPU 400 MHz, TNT 2 Ultra, 64 MB RAM și un HDD de 500 MB.



MINIMAL DETAILS

MAXIMAL DETAILS

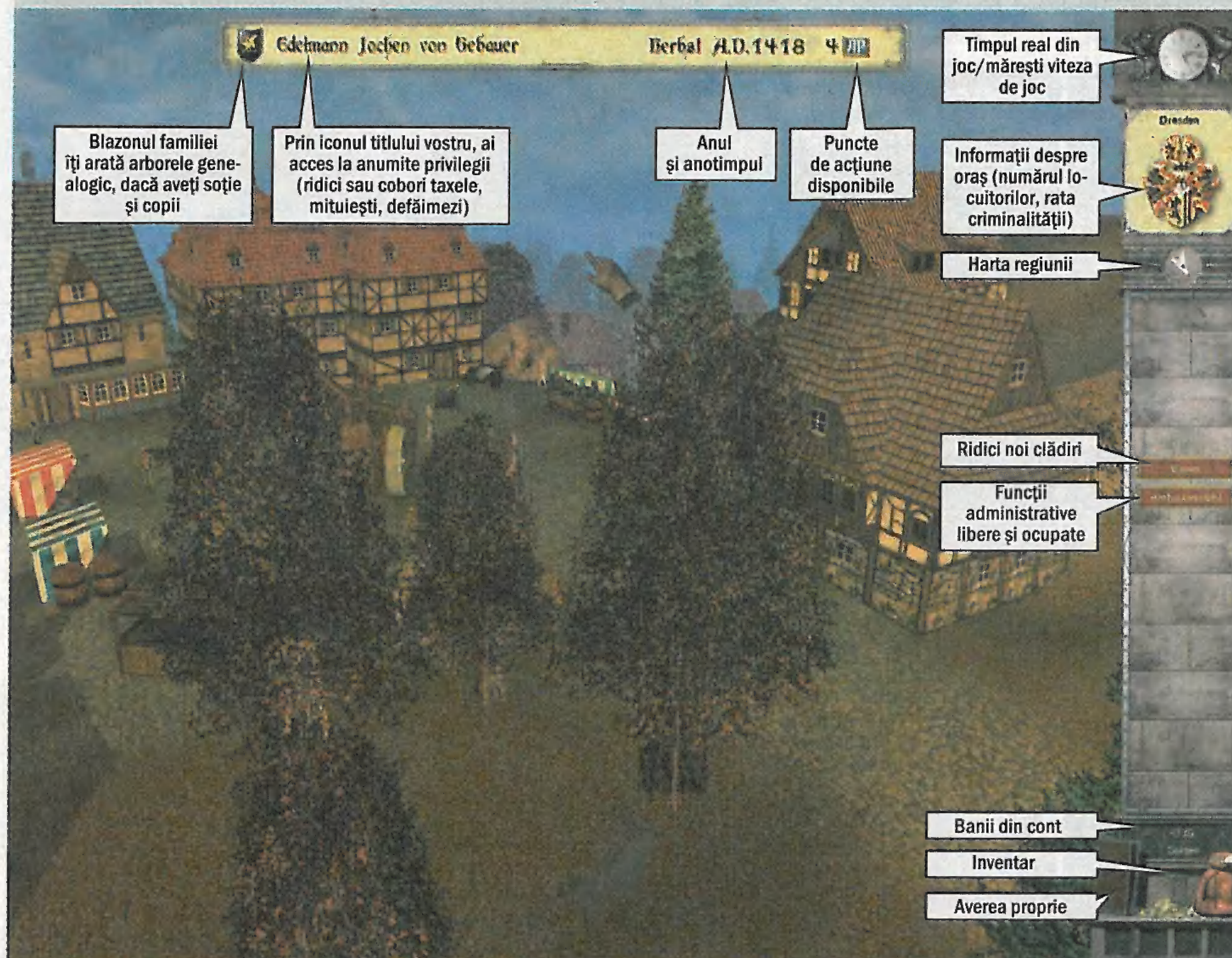
LEGENDĂ ■ Tehnic imposibil ■ Nerecomandat ■ Acceptabil ■ Optim

	800 x 600					1024 x 768					1.152 x 864				
PIII 500/128															
Duron 600/128															
Duron 800/128															
PIII 1.000/256															
P4 1.400/256															
Athlon 1.200/256															
PIII 500/128															
Duron 600/128															
Duron 800/128															
PIII 1.000/256															
P4 1.400/256															
Athlon 1.200/256															



## Controlul

Controlul din *Gilde* este simplu, dar funcțional. Prin meniul principal, veți naviga mai rar. Cele mai importante funcțiuni, vă sunt prezentate mai jos.



### Atenție, Bug-uri!

Am observat următoarele greșeli în versiunea scoasă pe piață: prăbușiri sporadice ale sistemului (mai ales la activarea funcției de autosave), greșeli de redare ale unor personaje (lipsesc persoane în consiliul primăriei). Greșelile grafice sunt cauzate și de activarea funcției Anti-aliasing a plăcii grafice. Bug-urile întâlnite de noi nu afectează satisfacția jucătorului, dar sunt supărătoare. Producătorii au anunțat că au deja în pregătire un prim Patch. Fanii jocului nu au altceva de făcut decât să aștepte un update ce va fi publicat în luna mai a acestui an. Un ultim bug enervant: în multiplayer nu rulează sub Windows 2000, NT și XP.

din consiliul financiar al orașului, de unde să obții împrumuturi la dobânzi mici, sau chirii mici, și poți pune multe bețe în roate concurenților care doresc să se împrumute, sau să le ridici rata chiriei. Poți să angajezi persoane care să spioneze activitatea consilierilor orașului și astfel vei afla aproape tot ceea ce se discută, lucru important pentru luarea deciziilor. Vei observa că

adversarii din multiplayer sunt mai de temut decât opozantul virtual al campaniilor single.

*Gilde* este totuși un joc complex. Poți să nu alegi de la început o meserie și să alegi acumularea unor puncte de experiență prin anumite acțiuni, în mai multe meserii. Cine iubește diversitatea poate conduce până la 12 ateliere diferite. Să fie prea greu? Pentru fanii simulators-

lor economice firește că nu. Jocul îți oferă suficient timp pentru a te ocupa de administrarea afacerilor, dar și de ascensiunea în ierarhia socială, pentru a obține un rang cât mai înalt. Atmosfera este întreținută și de muzica barzilor medievali, de vocile profesioniste ale caracterelor, de duurile care sunt sarea și piperul jocului și de alte lucruri pe care le vei descoperi singur.

### OPINIE

MARIUS TEPELEA



*Gilde* este un simulator economic cu accente de RPG și strategie, care vă va captiva.

*Gilde* se deosebește de celelalte simulatoare prin implicarea extrem de personală în acțiunea jocului. Umorele negre prezent aici nu îl veți întâlni în altă parte. Posibilitatea de a câștiga și de a avea succes prin mijloace eminamente necinstite este o provocare interesantă. Grafica personajelor lasă puțin de dorit, în rest grafica jocului în ansamblu este reușită. Tutorialul nu este prea explicit cu cei începători în ale simulatoarelor. Celor începători li se va părea un joc greoi și prea complex, dar după un anumit timp vă veți obișnui cu atmosfera și principiile din *Gilde*. Diversitatea caracterelor și a acțiunilor prin care avansați pe scara socială vor garanta atractivitatea acestui joc, alături de care puteți petrece mult timp. De ce să fim șmecheri în viața reală? Putem face acest lucru în lumea virtuală din *Gilde*.

### PUNCTAJ GILDE

**PRODUCĂTOR** 4 Head Studios  
**DISTRIBUTOR** Jowood

**PREȚ**  
cca. 35 USD

**TERMEN**  
a apărut

**NECESAR**  
CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 750 MB

**RECOMANDAR**  
CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 750 MB

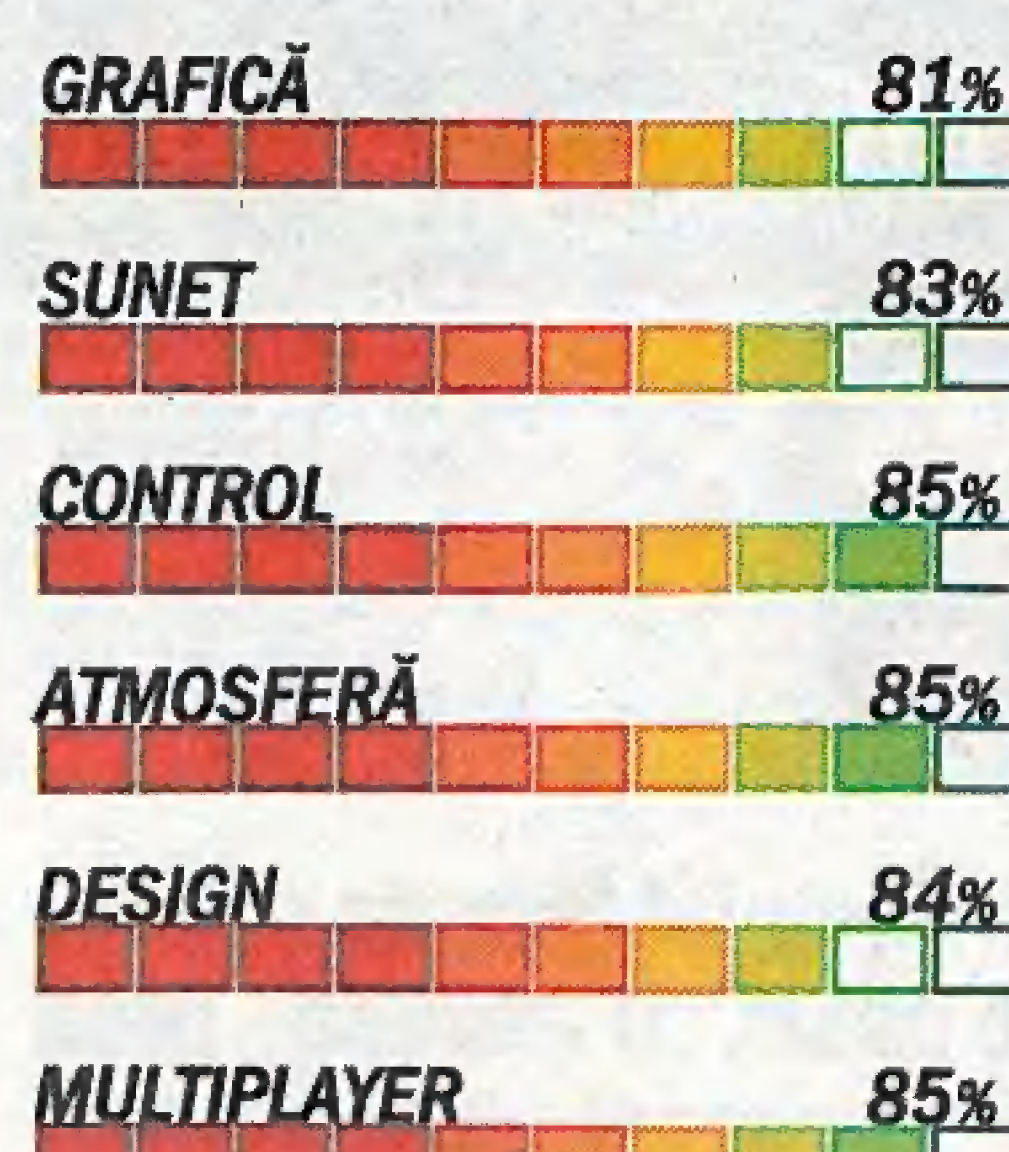
**SUPORT**  
OpenGL

Force Feedback

#### MULTIPLAYER

Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet

Rețea 8



### OPINIE

CIPRIAN COROIANU

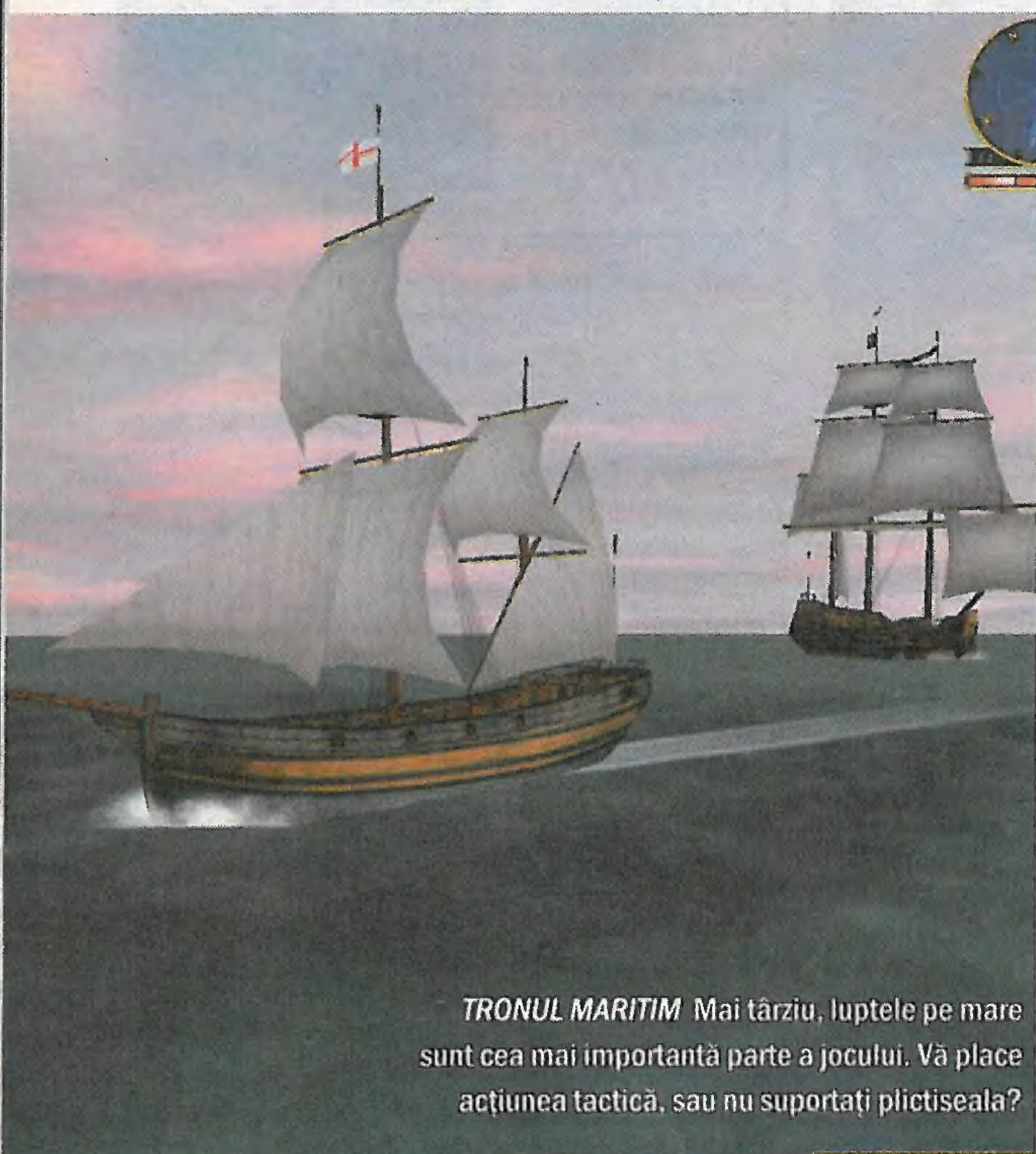


*Gilde* este, la ora actuală, cel mai complex și antrenant simulator economic pe care îl puteți juca.

"Nu vii la o bere, ce faci? S-au deschis terasele!" mă ispitesc colegii la redacție. Sărmanii ignoră că eu mă aflu în plin Ev Mediu, în mijlocul unui duel - joc *Gilde*. Mă privesc duios și-mi urează cu sete baftă în continuare: vor bea o bere și pentru mine. După câteva ore m-am alăturat Frăției, duelul era câștigat, afacerea concurentului ruinată, iar eu controlam practic Consiliul orașului. *Gilde* reușește să te captiveze prin realismul simulării atâtor meserii. Redă cu succes latura mai neagră a ființei umane, adevărat călcâi al lui Ahile pentru alte jocuri. Un simulator atât de complex și amuzant nu am mai întâlnit în ultima vreme. Și încă ceva: în *Gilde*, Macchiavelli se simte ca acasă!



# Sea Dogs



**TRONUL MARITIM** Mai târziu, luptele pe mare sunt cea mai importantă parte a jocului. Vă place acțiunea tactică, sau nu suportați plictiseala?

**CUMPĂRĂ ȘI VINDE** Cumpărați ieftin și vindeți mai scump. Așa începe jocul.



Comercianții adună profit, pirații fură, iar soldații dau pedepse. **Undeva pe mare, bărbații sunt doar între ei.**

**Î**n rolul unui căpitan britanic răpit, vreți să vă refaceți viața după evadare. Pentru a vă putea descurca, vă supuneți mai întâi steagului englezesc. Apoi veți rămâne supus cui doriți, după cum poftiți. Sunteți comerciant și vă plimbați de la o insulă la cealaltă, preluați rolul vânzătorului de recompense și rezolvați sarcinile direct pe mare, sau îi furați pe ceilalți și vă lăsați urmărit în rolul piratului. Cu puțină di-

băcie, reușiți să faceți carieră. **Sea Dogs** e împărțit în trei: în orașe încheiați afaceri, mai înregistrați zvonuri, preluați misiuni sau vă reparați vasul. Controlați personajul alter ego din perspectiva persoanei a treia. Oricum, așa se va desfășura acțiunea atunci când veți lua parte la duelul obligatoriu cu căpitani vase-lor. Pe parcursul navigării pe mare nu veți da ochi cu alți oameni. Camera e poziționa-tă undeva în spate, probabil

pe vreun vas pe care nu e ni-meni - care e foarte simplu de manevrat („pânzele sus”, „pânzele jos”). Luptele cu va-lurile sunt destul de grele. Contează forța vântului și di-recția acestuia și, nu în ulti-mul rând, greutatea vasului. Să nu uităm tunurile, căci pâ-nă când să tragă câte o ghiu-lea, se răsucesc de trei ori în cerc, de parcă ne-am învârti în jurul cozii.

**ATAC** Duelurile cu cei-lalți căpitani sunt o treabă de nimic - doar împușcături aiurea.

## PUNCTAJ SEA DOGS

**PRODUCĂTOR** Akella  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** cca. 30 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 700 MB  
**RECOMANDAT** CPU 300 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 1.000 MB

**SUPORT** OpenGl  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1 Rețea -  
Internet -  
1 jucător/pachet

**GRAFICĂ** 73%

**SUNET** 73%

**CONTROL** 65%

**ATMOSFERĂ** 67%

**DESIGN** 69%

**MULTIPLAYER** -

66

## OPINIE CIPRIAN COROIANU



Principiul **Pirates** nu mai ține pasul cu vremea - prea încet, prea aiurea, prea simplu.

**Pirates** a fost cool. Problema e că în zilele noastre, jocurile oferă mai mult. Să zugrăvești doar vechiul principiu grafic, nu funcționează. Singura cale de urmat în **Sea Dogs**: eu sunt comerciantul. Calitatea de căpitan de vas nu are nici un sens până când nu-mi pot permite să-mi cumpăr unul. Așa o să achiziționez romul pe una din insule și îl vând pe următoarea. Între ele am de străbătut ceva mile, drum care este însă scurtat de un fel de auto-pilot. Oricum, trebuie să reiau procedura de câteva ori, până când să pot susține că așa avea ceva parai. Atacurile piraților, care mă obligă la mane-vre nu tocmai ușoare, îmi fac viața grea. Mai târziu mă răzbun scufundân-du-le vasele și lichidându-i pe căpitani în scene stupide. Fiindcă povestea mi se pare de-a dreptul subțire iar luptele pe mare durează prea mult, rămâne să mă motiveze un singur lucru: am prea puțini bani în cont.



# End of Twilight



**SETILĂ** Cine intră în apă, poate ataca păianjeni cu un bonus de agresivitate.

End of Twilight  
este **un TBS**  
cu o **grafică învechită**.

**V**in! "O navă plină de monștri!" strigă Erik Vikingul (să fie vestitul Eric cel Roșu?). Prietenii săi râd de el: "Deci vin... O corabie plină de monștri. Unde e?". Cam așa sună dialogurile prezente în secvențele intermediare ale acestui joc, pe care le putem asemăna cu desenele animate de pe canalele destinate copiilor. End of Twilight are 12

niveluri, iar personajul principal este vikingul Eric, pe care îl controlezi. Câteodată el este însoțit de maxim patru prieteni, împreună ei parcurg câmpul de joc 3D. Monștrii sunt cei clasici, adică păianjeni, orci, undeads, iar bătăliile sunt pe runde. Fiindcă monștrii sunt întotdeauna mai numeroși, trebuie să folosești din plin avantajul terenului de luptă. Controlul prin tastatură îți permite mutarea camerei de pe acțiunea principală, lucru folositor în timpul luptei. Eric are o afinitate specială față de apă (doar e viking, nu?), sabia sa primește un bonus numit "efectul apei", ceea ce îi permite să omoare păianjenii dintr-o lovitură. Până te obișnuiești cu cele mai bune tactici, eroul tău va fi omorât de nenumărate ori, așa că va trebui să salvezi adesea. Cam asta ar fi tot despre acest TBS...

## PUNCTAJ END OF TWILIGHT

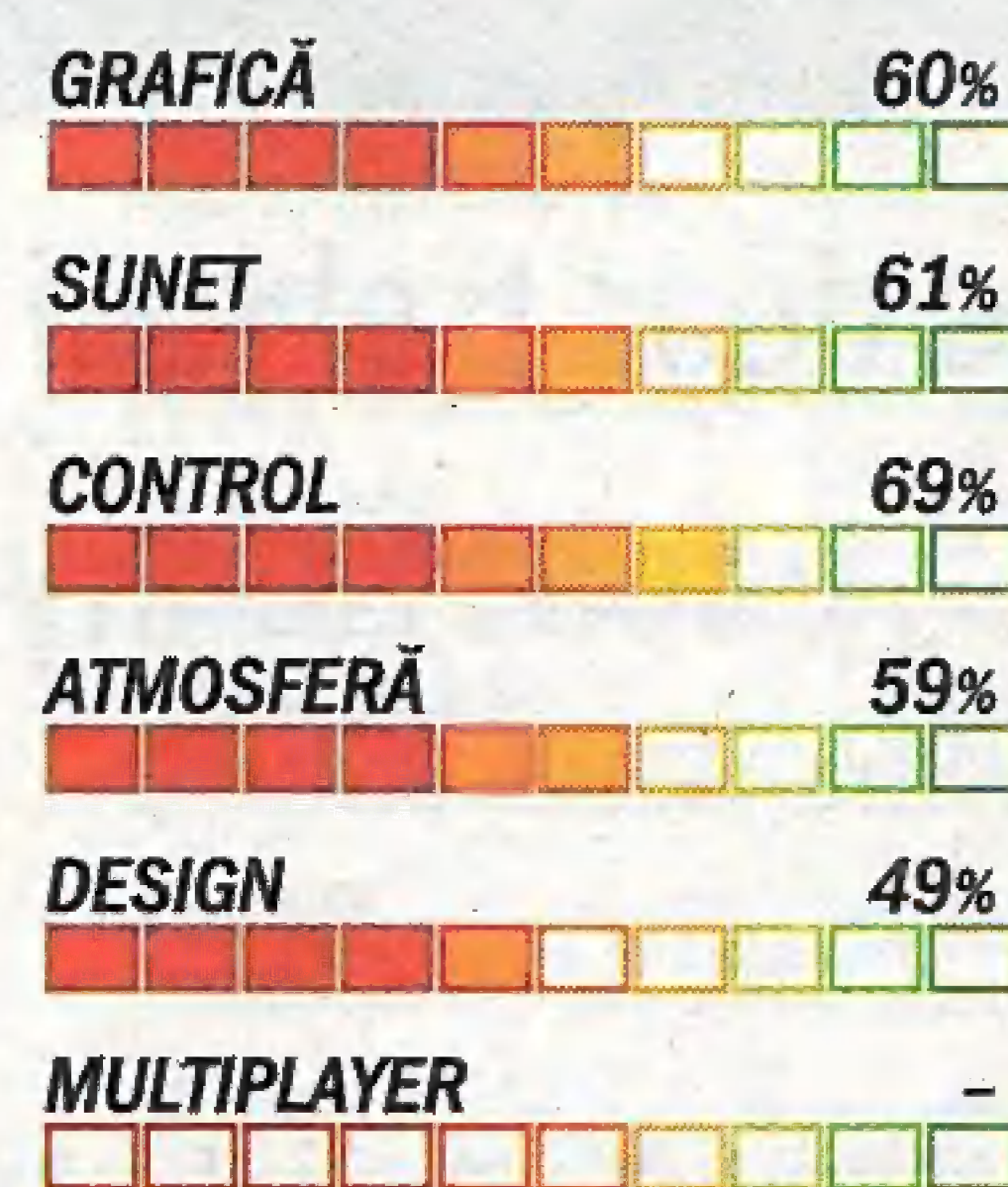
**PRODUCĂTOR** Craftpath  
**DISTRIBUTOR** Koch Media

**PREȚ** cca. 30 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 620 MB  
**RECOMANDAT** CPU 600 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 620 MB

**SUPPORT** OpenGL  
Force Feedback

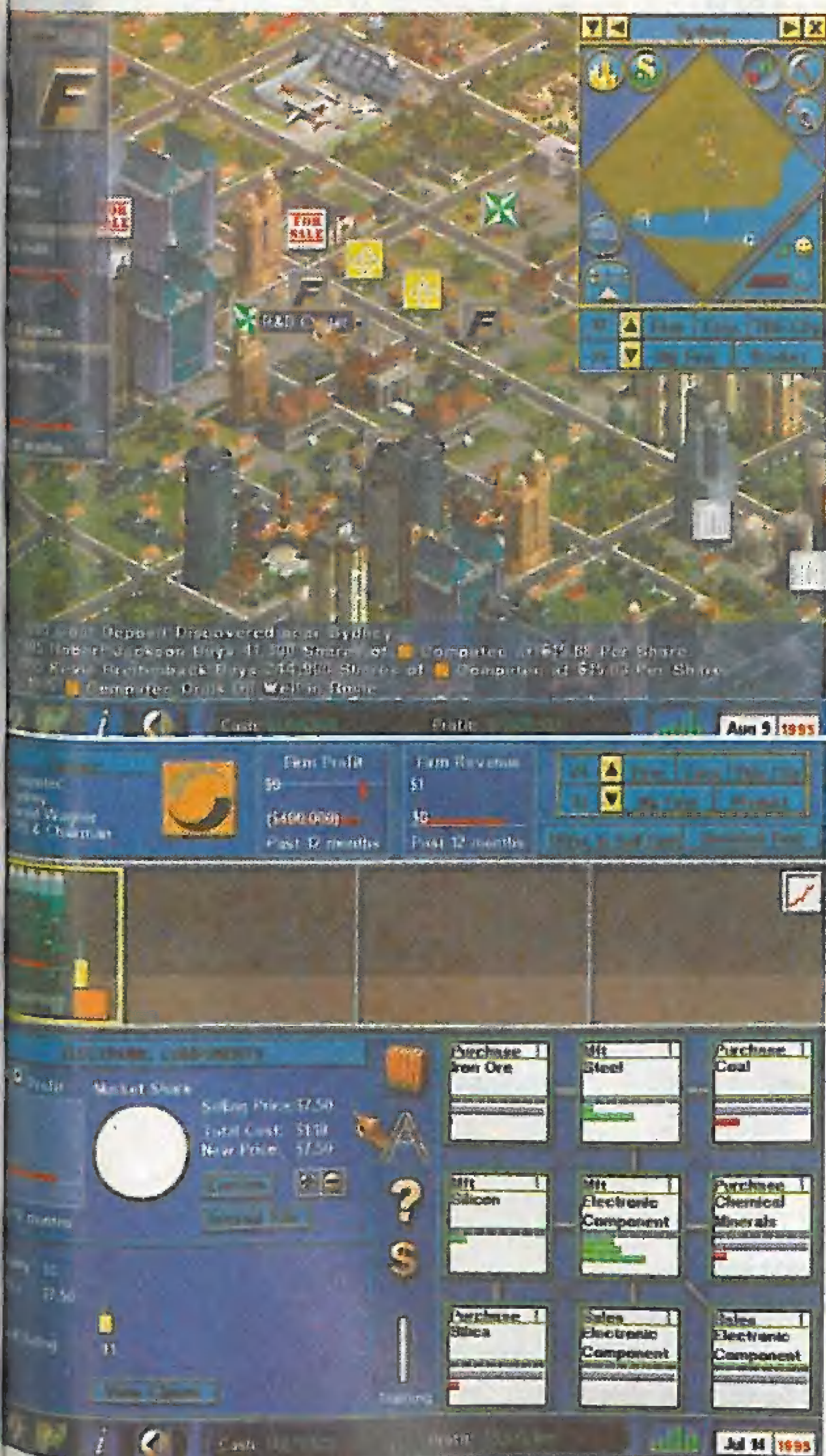
**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



59

# Capitalism 2

Un simulator economic complex și reușit  
**nu trebuie neapărat să fie și complicat.**  
Nu este cazul, la Capitalism 2.



**PLAN DE CONSTRUCȚIE** Cu ajutorul unui astfel de plan, dirijezi producția, controlezi ce produs să fie vândut în cutare loc, la un anumit preț.

**P**rogramatorii jocului au dorit ca această creație a lor să fie una complexă. Din păcate, este prea complicată. Țelul lor era acela de a simula o economie virtuală a câtorva orașe, în toate aspectele ei: materii prime, fabricarea unor produse, comercializarea lor, aspectul financiar al lanțului economic și, nu în ultimul rând, factorul consum. Scopul jucătorului este de a deține monopolul într-o anumită ramură economică, să fie bine cotate la bursă, sau să fie singurul distribuitor al unui anumit tip de produs. Pentru că scopul este greu de atins, ai la dispoziție o groază

de cifre, unele deloc folositoare. Interfața este un pic greoaie, iar controlul asupra ceea ce deții nu se face deloc ușor. Vei descoperi că este nevoie de multe clicuri pentru a alerga pe hartă de la o materie primă mai ieftină la o fabrică proprie care este mai productivă. Să nu mai vorbim despre meniul care nu este deloc prietenos, deși designul este reușit. Una peste alta, Capitalism 2 necesită răbdare și iarăși răbdare, pe care însă pasionații acestui gen o au din belșug.

## PUNCTAJ CAPITALISM 2

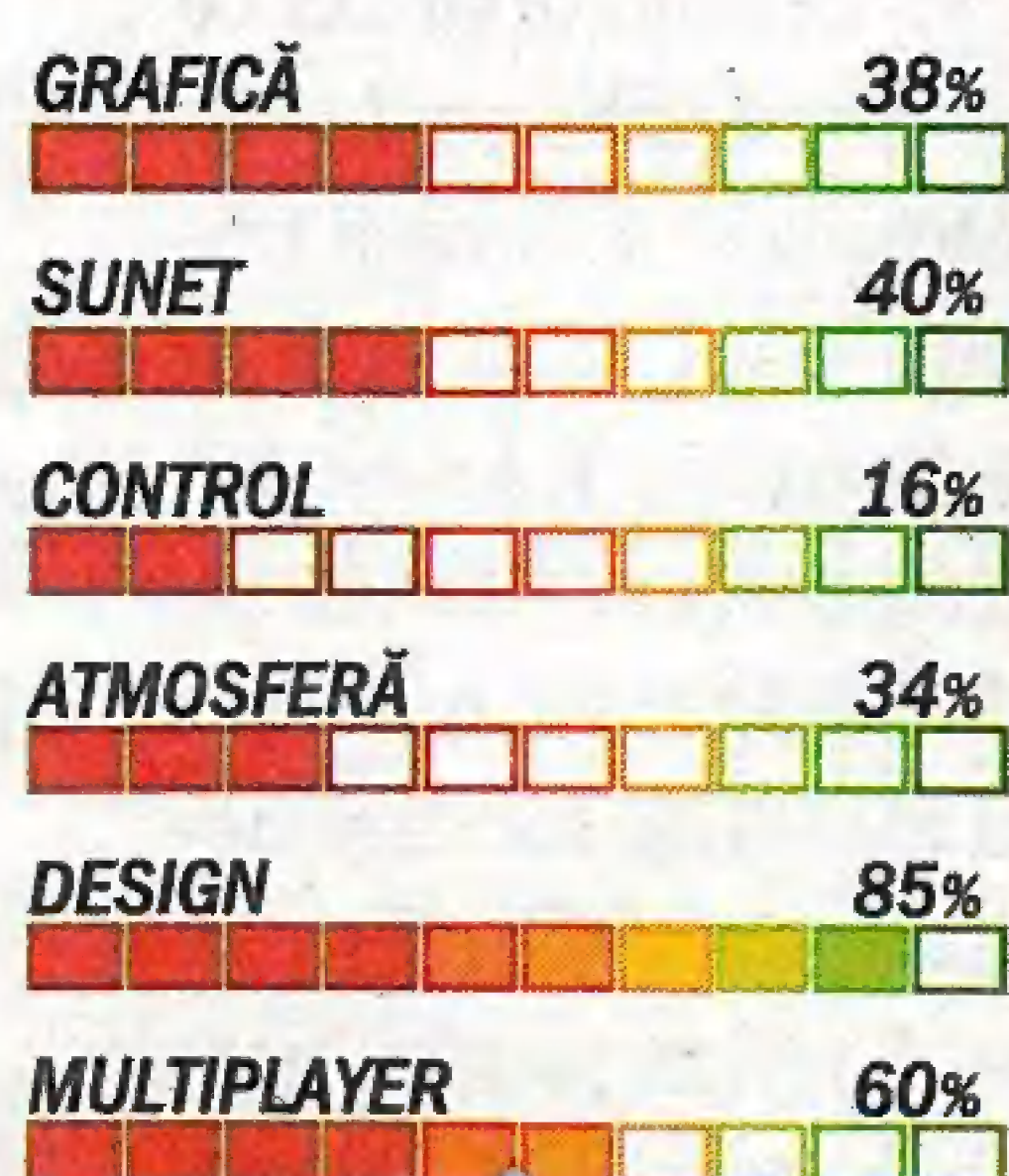
**PRODUCĂTOR** Enlight Software  
**DISTRIBUTOR** Monosit

**PREȚ** cca. 46 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 500 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 190 MB  
**RECOMANDAT** CPU 1.000 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 190 MB

**SUPPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 7  
7 jucători/pachet



59





## Myth 3



**VEZI ROȘU ÎN FAȚA OCHILOR**  
La finele marelui, tot solul e imbibat de sângele demonilor.

La doar trei luni de la apariția sa, **pachetul Myth 3 este oferit la un preț nou.**

**R**aportul calitate preț rareori este atât de avantajos ca și în cazul lui **Myth 3**: jocul cu grafica sa bombastică nu mai costă decât 33 \$ și are doar trei luni vechime. Jocul are la bază lupta binelui împotriva răului, presărată cu secvențe intermediare. Story-ul într-un mod ne este relatat într-un mod foarte incitant de o voce Off. Pe parcursul a 25 de misiuni, vă croiți drum între monștrii cu trupa de eroi care e menită să salveze lumea. Bătăliile, ca și în episoadele anterioare se desfășoară realtime. Câmpuri de bătălie tridimensionale pline de monștri, peisaje stâncoase, câmpii întinse, văi împădurite, temple și statui, toate acestea se combină într-un mod armonios, pentru a oferi un spectacol grafic nemai-pomenit. Va câștiga doar cel ce folosește capacitățile eroilor în mod corespunzător: arcașii țin-tesc mai bine dacă se află la înălțime, spadasiinii își folosesc îndemânarea cu succes direct pe câmpul de bătălie, iar magicienii aruncă mingi de foc care decimează toate unitățile aflate în apropiere. Grafica jocului este bogată în detalii: săgețile schimbă cursul din cauza vântului puternic, iarba se înclină măturată de vânt, iar făcliile sunt stinse de ploaia apărută spontan.

### PUNCTAJ CLASSICS MYTH 3

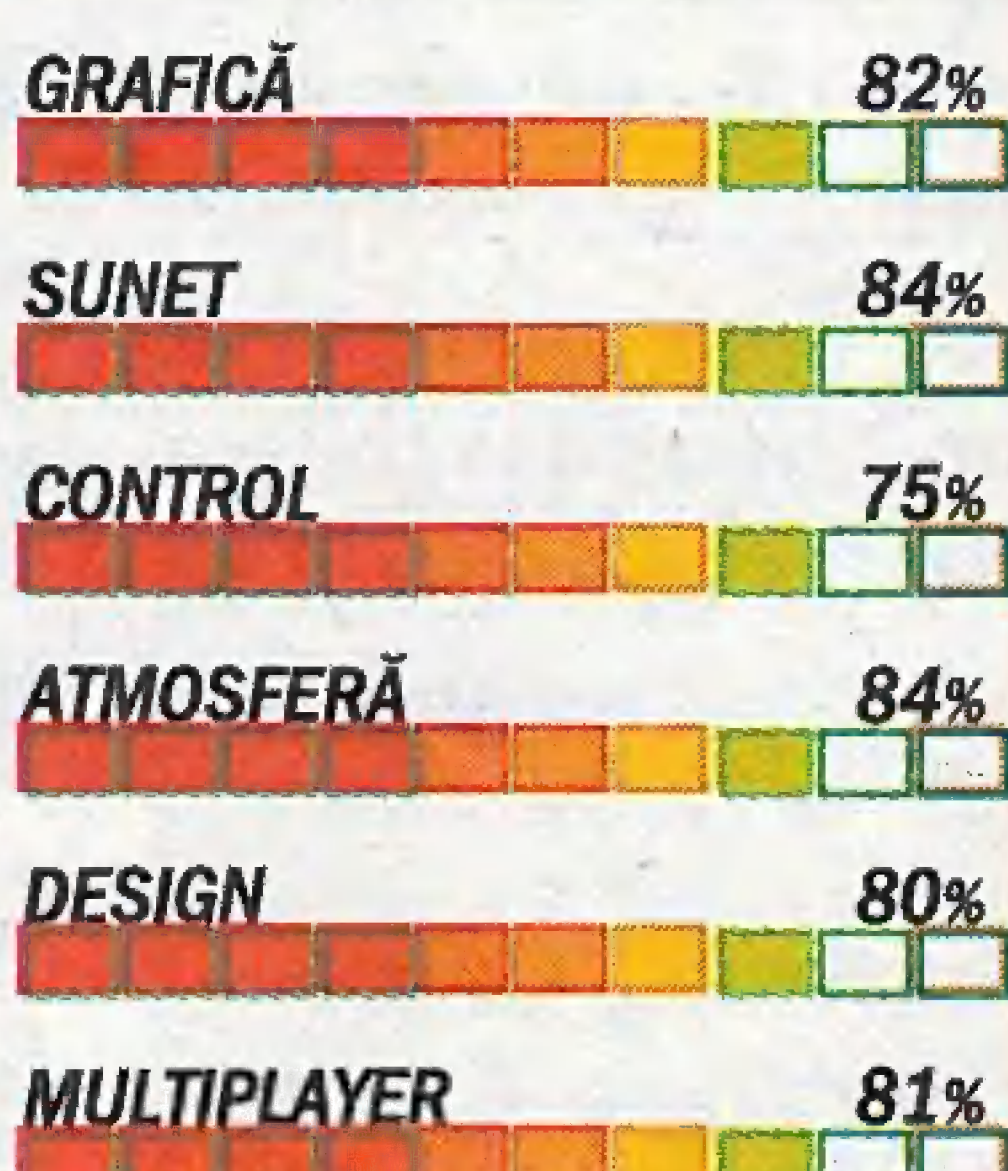
**PRODUCĂTOR** Mumbo Jumbo  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 33 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 550 MB  
**RECOMANDAT** CPU 600 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 550 MB

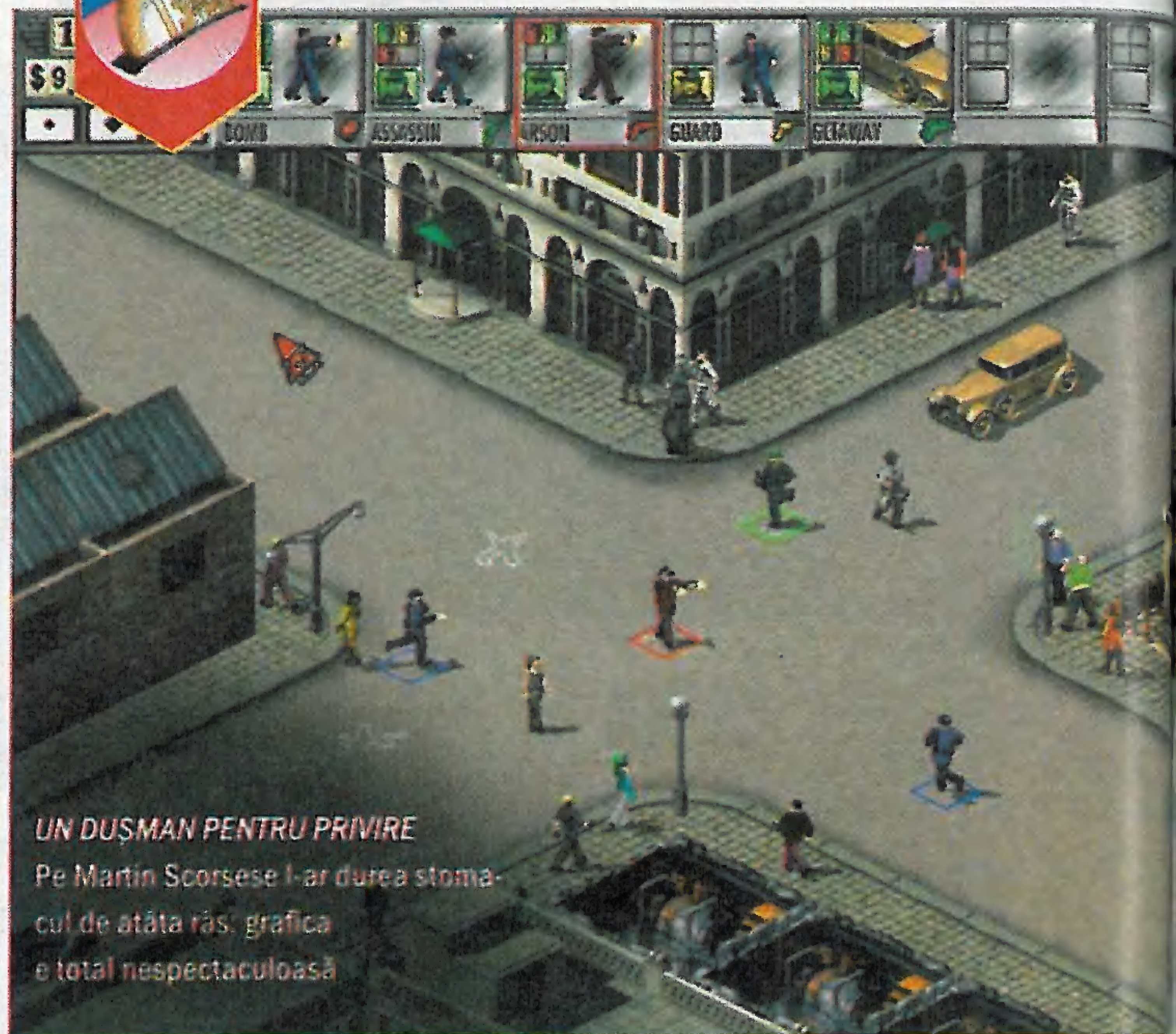
**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 16  
1 jucător/pachet



80

## Gangsters 2



**UN DUȘMAN PENTRU PRIVIRE**  
Pe Martin Scorsese l-ar dura stomacul de atâta răsunet: grafica e total respectabilă

**Locul lui e după gratii, ca să nu-l cumpărați!**

**G**angsters 2 e o colecție de scene plictisitoare: pezevenchi în creștere, trăiești într-un oraș în care se cottonogesc reciproc familiile rivale mafiote. Ceea ce faci seamănă oarecum cu strategia în timp real: cumperi locuințe, câștigi bani prin jocuri de noroc ilegale și te înhăitezi cu tot soiul de hoți. Pe aceștia din urmă îi trimiți pe străzile prezentate izometric pentru a-ți apăra teritoriul sau pentru a-ți băga puțin coada în teritoriile dușmane. Deoarece clădirile înalte acoperă imaginea, harta simplă e deseori singura posibilitate de a păstra totul sub control. Punctele verzi sunt oamenii tăi și punctele galbene sunt rivalii. Super! Ce să zic: aproape super. Căci prețul scăzut te face să-l iei dacă vrei să fi un gangster. Alții așteaptă Mafia, care desigur va fi mai inci-

### PUNCTAJ CLASSICS GANGSTERS 2

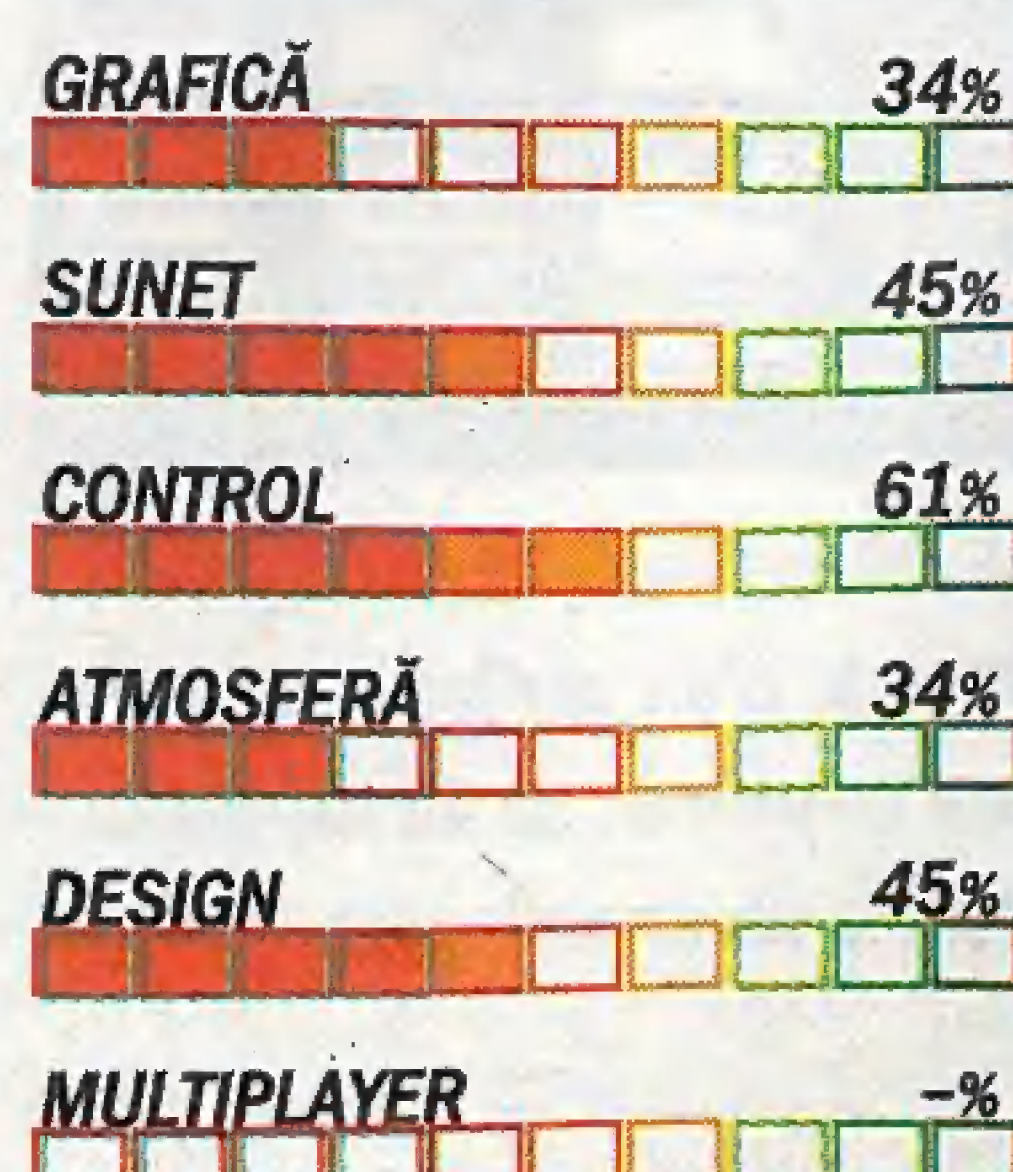
**PRODUCĂTOR** Hothouse Creat.  
**DISTRIBUTOR** Eidos

**PREȚ** cca. 20 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 233 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB  
**RECOMANDAT** CPU 400 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 650 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător / pachet



55



# Startopia



DE LA 18 ANI Extraterestrii se instalează în acest cuib al dragostei după o zi de lucru obositoare.

Din beci până-n spațiu: Startopia e o strategie de construcție pasionantă.

**P**e stația spațială Startopia, totul e mai pastelat decât pe Mos Eisley: extraterestri aparținând diferitelor rase își dau întâlniri aici, iar noi suntem cei care trebuie să-i supraveghem. Scopul ultim este ca fiecare rasă de extraterestri să se simtă cât mai bine. De-a lungul campaniei ai de înde-

plinit diverse sarcini care se intersectează cu proiectele de construcție, activitățile comerciale și misiunile de luptă. La început dispui doar de câteva clădiri: dormitoare, unități sanitare și de îngrijire cu care încerci să atragi navigatorii spațiali obosiți. Aceștia plătesc cu energie (singura resursă din joc), pe baza căreia îți dezvoltăți stația în mod sistematic. Aprovizionarea se face pe deck, la etaj construiești discotecă, hoteluri, baruri și alte localuri asemănătoare pentru distracție pentru a-i mulțumi pe oaspeții nesătui. La cel mai înalt nivel, extraterestrii se bălăcesc în piscine și se bronzează la lumina artificială. Startopia e distractiv pentru fiecare strateg de construcții și e cea mai bună alternativă față de concurenții direcți ai genului precum Tropicco.

## PUNCTAJ CLASSICS STARTOPIA

PRODUCĂTOR Mucky Foot  
DISTRIBUTOR Best Computers

PREȚ cca. 39 USD

TERMEN a apărut

NECESAR CPU 266 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 1000 MB

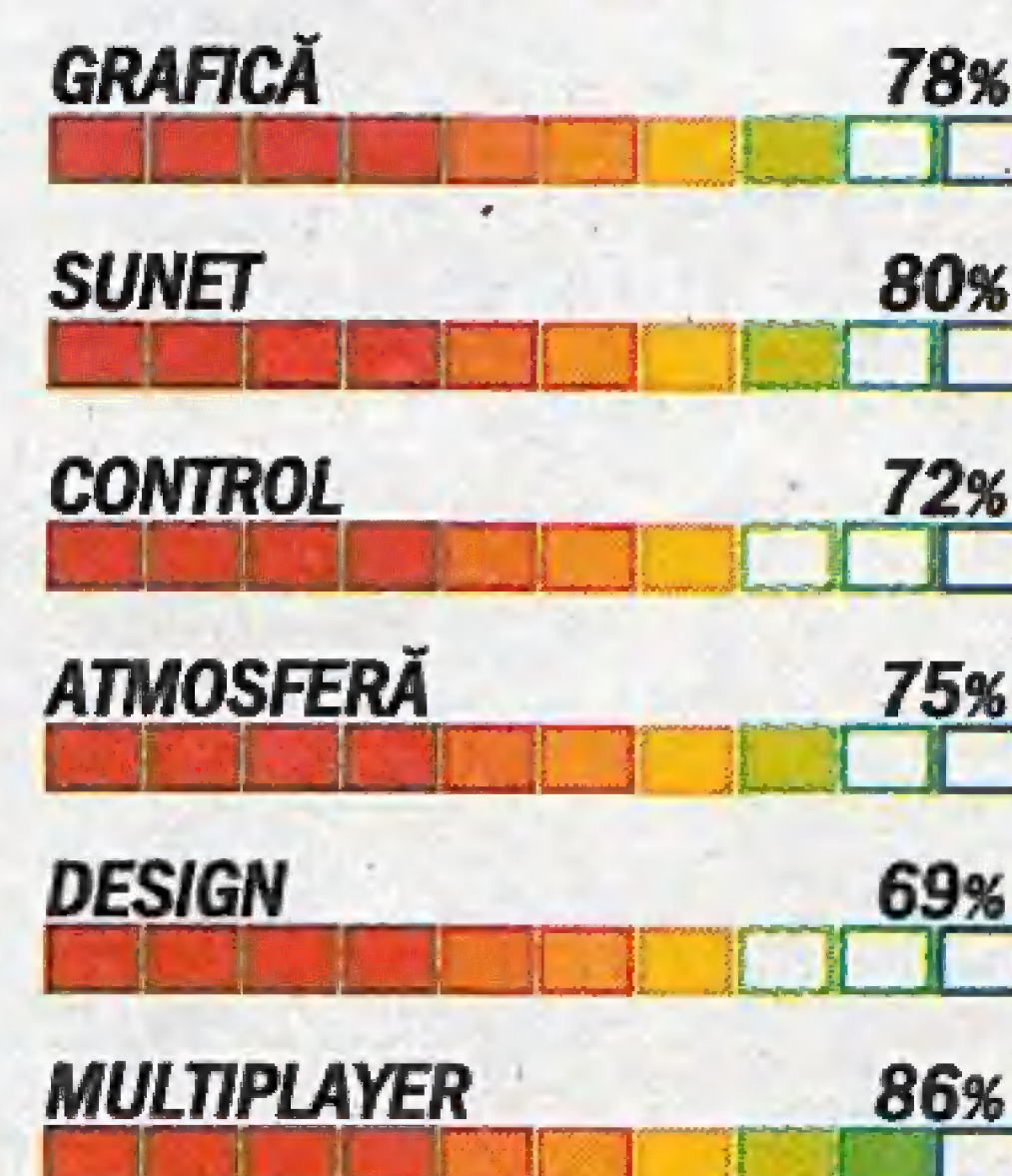
RECOMANDAT CPU 600 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 1000 MB

SUPORT OpenGL

Force Feedback

### MULTIPLAYER

Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



86

# Pizza Connection 2



CAM MULȚI Concurenții îți sar în cărcă cu trupe de bătași.



GUSTOS În generatorul de Pizza îți folosești imaginația pentru a realiza cele mai ciudate mâncăruri.

Dezvolți un imperiu din aluat cu ajutorul tuturor alimentelor.

**Î**n Pizza Connection 2, ca manager al unui restaurant, ai două căi de a-ți transforma dugheana de Fast Food într-un concern. Prima cale, deși la prima vedere pare simplă, e totuși destul de complicată: trebuie să ai prețuri mai mici decât concurenții. Punctezi cel mai bine cu

reclame, rețete creative și localuri comode. Dacă nu reușești, îți mai rămâne o singură alternativă: "calea nașului". Clienții îl preferă pe italianul de după colț? Ce-ar fi să apară un șobolan greșos în bucătărie în momente critice pentru stomac? Sau, o trupă de bătași care să împrăștie mulțimea? Pentru

cazurile mai dure, „Men in Black” mai au și niște arme de foc în dotare. Indiferent de calea pe care o alegi, Pizza Connection 2 atrage prin multitudinea de variante pe care le are de oferit, prin corelațiile complexe în circuitul economic și comercial, și prin controlul extrem de simplu. Chiar dacă grafica nu ține pasul cu moda, fanii genului merită să arunce o privire.

## PUNCTAJ CLASSICS PIZZA CONNECTION 2

PRODUCĂTOR Software 2000  
DISTRIBUTOR Best Computers

PREIS 29 USD

TERMEN a apărut

NECESAR CPU 333 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 480 MB

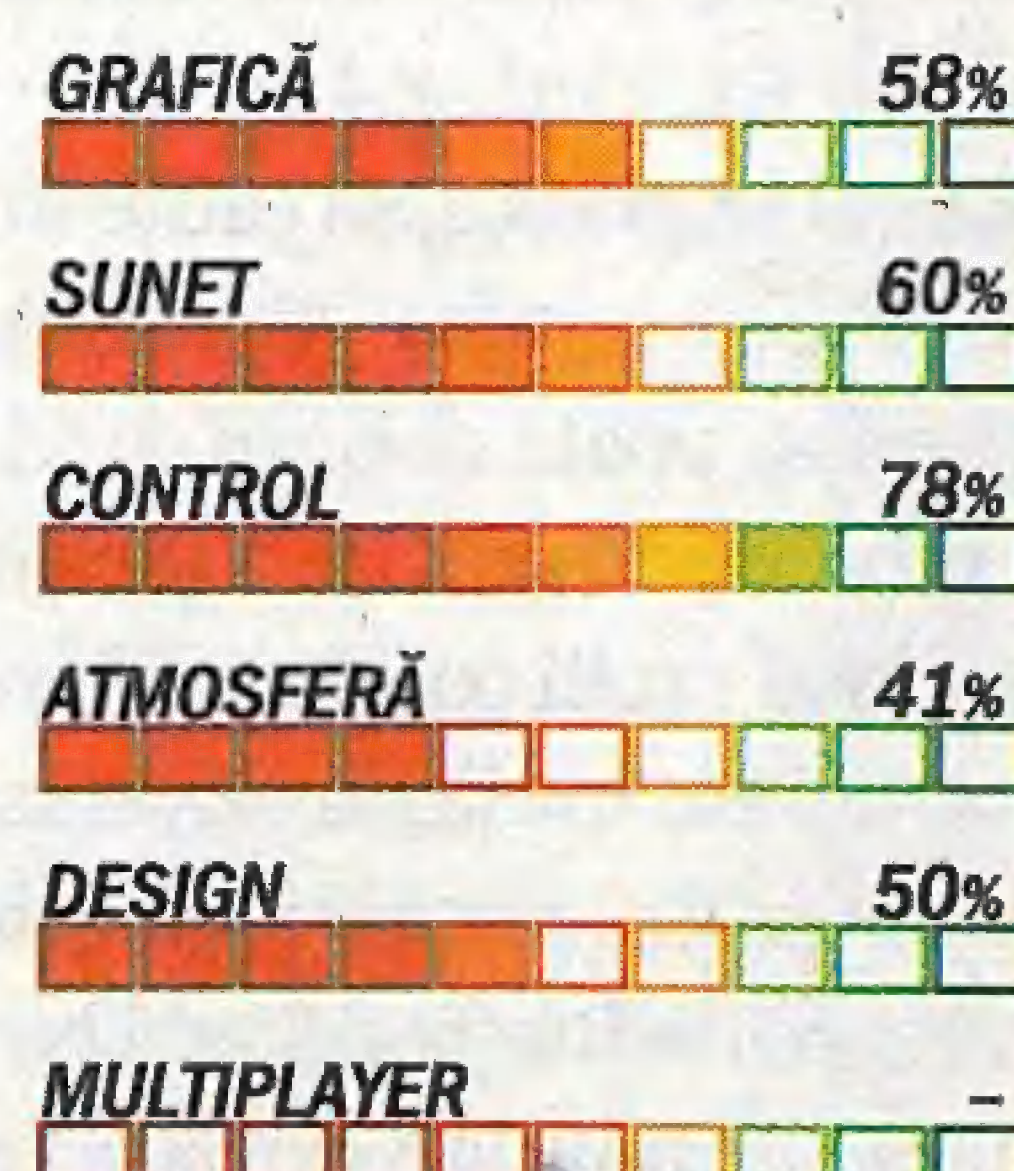
RECOMANDAT CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 480 MB

SUPORT OpenGL

Force Feedback

### MULTIPLAYER

Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



75



# RTT & TBS (II)



**După părerea majorității jucătorilor, genul Turn Based Strategy reprezintă adevărata strategie, în care toți participanții au timp să-și gândească bine mutările.**

**A**șa cum îi spune și numele (Turn-Based Strategy), acest al doilea gen implică o strategie în care doi sau mai mulți jucători își mută unitățile pe baza unor anumite "movement points" strict stabilite, construiesc clădiri, cercetează noi tehnologii, luptă etc., apoi dau "End Turn" iar alt jucător preia controlul. Jucătorul poate explora teritoriul, angaja lupte, își construiește propriile unități și clădiri, iar când decide că este pregătit, începe să-și atace oponentii. Frustrant este că, de fiecare dată, trebuie așteptați toți jucătorii să-și termine mutările.

În rețea, genul TBS este aproape imposibil de jucat, timpii de așteptare fiind de ordinul minutelor, iar plictiseala care se instalează după jumătate de oră este direct proporțională cu dorința de a juca altceva. Totuși, TBS-ul are un farmec aparte în modul single player, fiind accesibil și jucătorilor, iubitori de strategie, care nu pot ține ritmul într-un joc alert, având timp să-și gândească planul de atac, să admire în voie grafica, să caute în manual diferite secrete, să asculte muzica, să bea o cafea, să refacă ultima mutare în cazul în care a greșit și nu se poate obișnui cu ideea.

Un mod interesant de a juca în multiplayer un joc TBS este acela în care mai mulți combatanți se întâlnesc la același calculator. Astfel, se urmăresc mutările adversarilor, se dau sfaturi, replici tăioase sau tendențioase, practic jucătorii nu se plictisesc nici un minut.

Jocul care definește cel mai bine genul TBS este **Heroes of Might and Magic**, o poveste extraordinară cu vrăjitori, cavaleri, dwarfi, elfi, inspirată din universul Might & Magic.

Numărul jocurilor TBS este incomparabil mai mare ca cel al jocurilor RTT și începe cu străvechiul șah, cunoscut de toți. De-a lungul ultimilor ani, companiile de jocuri au scos pe piață diferite producții, mai mult sau mai puțin reușite, dintre care merită amintite: seria **X-COM**, seria **Heroes of Might and Magic**, care va fi completată în curând de mult așteptatul **Heroes of Might and Magic 4**, seria **Civilization** și foarte recentul **Disciples 2: Dark Prophecy**.

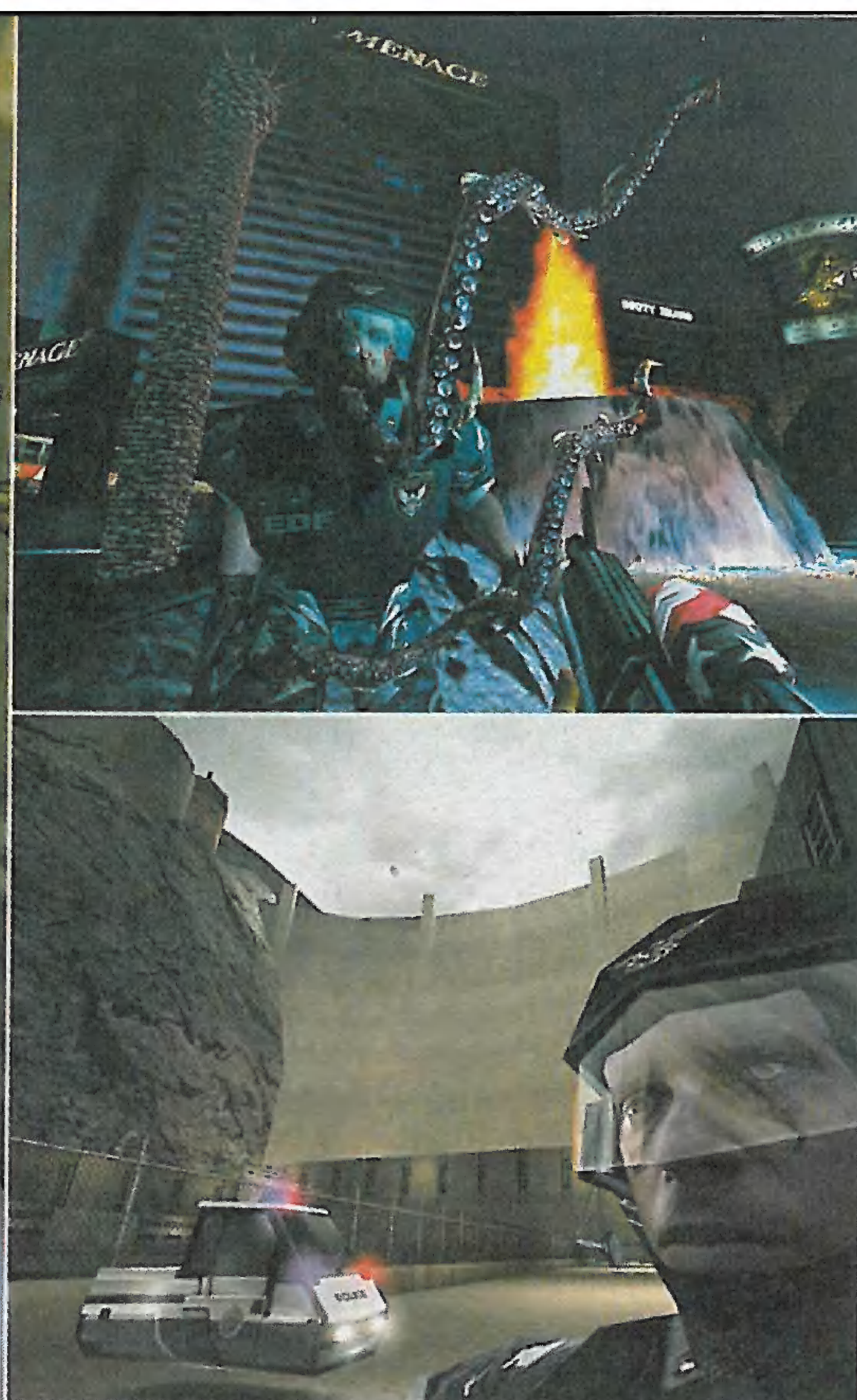
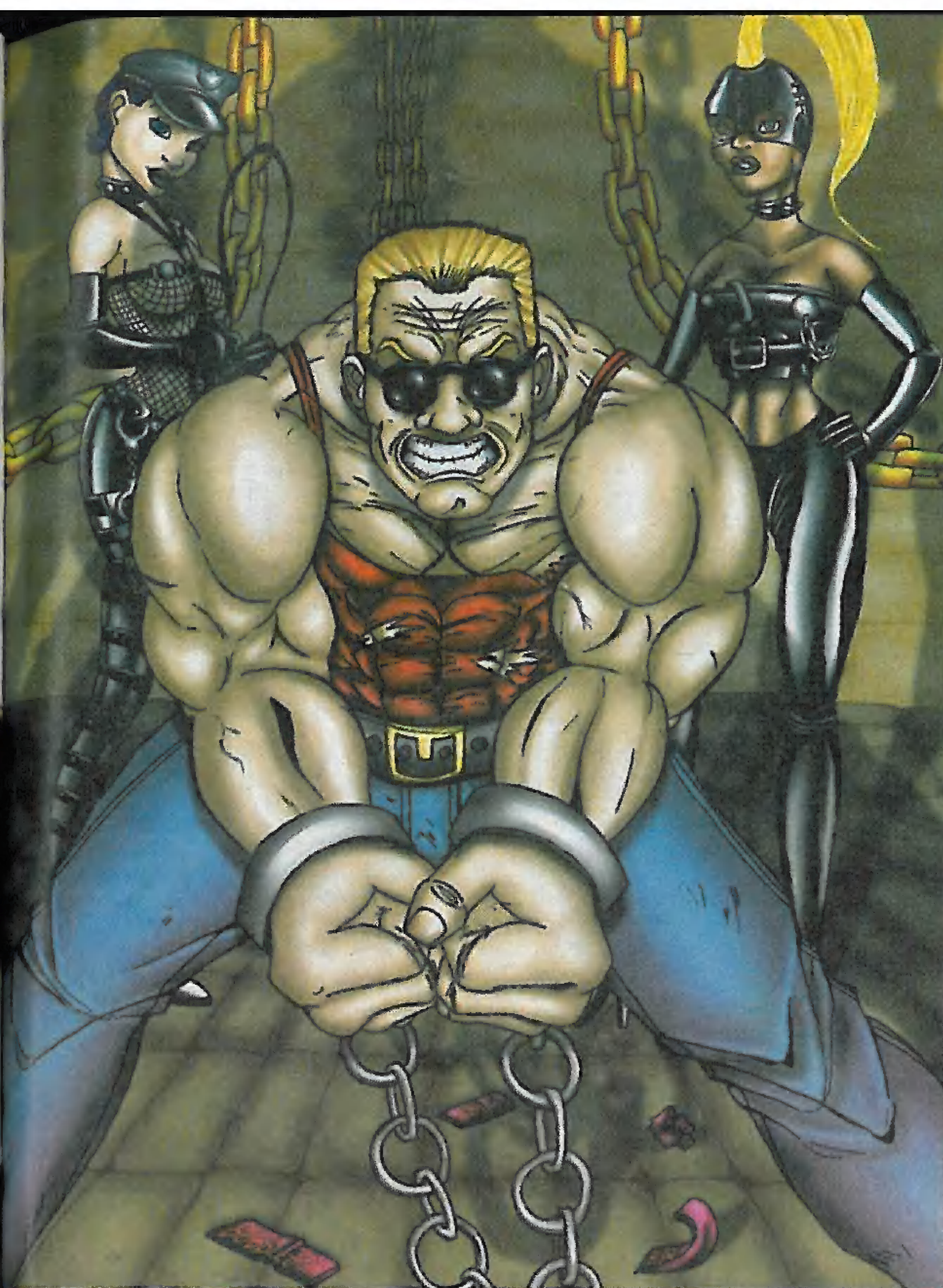
Ambele genuri, RTT și TBS dețin jocuri foarte valoroase, cu mulți adepți. Pentru a nu li se pierde gradul de noutate, companiile producătoare lansează periodic add-on-uri, expansion kit-uri, versiuni îmbunătățite, ce includ unități și clădiri noi, hărți single și multiplayer, repară unele bug-uri, măresc viteza de

runare și îmbunătățesc inteligența artificială a computerului.

În concluzie, RTT-ul oferă mai multă acțiune ca un TBS, dar acesta are un potențial mai mare de strategie pură. În RTT trebuie să iei decizii foarte rapide, ești mereu pe muchie de cuțit, te ascunzi în umbră așteptând momentul potrivit pentru atac. În TBS ai mereu impresia că joci un fel de șah, modificat, dar, oricum, ridicat la puterea a patra... Multitudinea unităților, tipurile de strategie posibil de adoptat, controlul total asupra unităților, timpul substanțial mai mare avut la dispoziție pentru a face o mutare, fac din TBS o opțiune interesantă, câștigând mereu fani, dar nu în defavoarea RTT-ului, fiindcă cele două genuri sunt la fel de antrenante.

IONUȚ GHIONE





## Duke Nukem Forever Young

**P**roducătorii de la 3D Realms vor intra cu siguranță în Guinness Book cu un record inedit: cea mai lungă perioadă scursă între anunțarea oficială a unui joc și lansarea lui, o performanță jalnică, dealtfel.

Trâmbițat încă din 1997, probabil dintr-un impuls de invidie al șefilor lui 3D Realms, pricinuită de succesul lui Quake, fantomaticul Duke Nukem Forever a continuat ani de-a rândul să ne amenințe cu iminenta ieșire pe piață. Prezent la toate edițiile E3 din ultimii ani, proiectul surprinde industria jocurilor, trecând de la un engine la altul (Ouake, Unreal). În ritmul evoluției sale molcome, DNF are toate șansele să utilizeze engine-ul Quake 4. Faptul că 3D Realms sunt campionii indiscutabili ai târâgănatului este confirmat

și de Prey, veșnicul proiect FPS care s-a mulțumit să eșueze lamentabil într-un engine 3D. Nici măcar Max Payne nu a reușit să se întindă pe o asemenea perioadă, apărând în cele din urmă în toamna lui 2001, însă așteptarea în cazul său a meritat parțial (măcar inovațiile bullet-time). Sunt foarte curios ce calități poate prezenta Duke Nukem Forever pentru a compensa cât de cât tergiversarea nerușinată. Tonul meu poate caustic se datorează faptului că am fost mare fan Duke Nukem 3D la vremea lui (partea de multiplayer) și am așteptat cuminte ani întregi să joc continuarea, însă picătura care a umplut paharul a venit zilele trecute, pe când navigam pe site-ul oficial al 3D Realms și am văzut data lansării lui DNF: "atunci când va fi gata"! Atitudinea lor este una

de sfidare a fanilor și a gamerilor în general. Dacă jocul mult așteptat nu se va ridica cel puțin la nivelul unor shootere ca Unreal 2 sau Halo, producătorii pot să spună adio continuărilor seriei Duke. Acesta este riscul unei strategii de marketing eronat concepută, care s-ar putea să coste scump distribuitorul.

Concluzia ar fi că pieptosul și biceptosul Duce va fi o victimă inocentă a creatorilor săi, cu toate el a reușit să ne țină trei nopti multe prin 1996. Până una alta, veți avea ocazia să mai completați un necrolog lung cu mâna Ducei, și aceasta chiar în New York-ul greu încercat din Duke Nukem: Manhattan Project.

CIPRIAN TORJ

## Referințele PC Games: Action

Titlu	Gen	Punctaj
Unreal Tournament	Ego-Shooter	92
Half Life	Ego-Shooter	91
Dark Project 2 - The Metal Age	Action-Adventure	91
No One Lives Forever	Ego-Shooter	91
Max Payne	Action	90
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	89
Deus Ex	Action-Adventure	89
System Shock 2	Action-Adventure	89
Half Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	88
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	88
Evil Twin	Jump&Run	88
B-17 Flying Fortress	Simulator de zbor	87
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	86
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	86
Aliens vs Predator	Ego-Shooter	85
Aquanox	Acțiune SF	85
Mechwarrior 4: Vengeance	Roboți de luptă	85
Star Trek Voyager: Elite Force	Ego-Shooter	85
SWAT 3	Shooter tactic	85
Operation Flashpoint - Red Hammer	Shooter tactic	85
Unreal	Ego-Shooter	84
Counter-Strike	Shooter tactic	84

Test

# ACTION

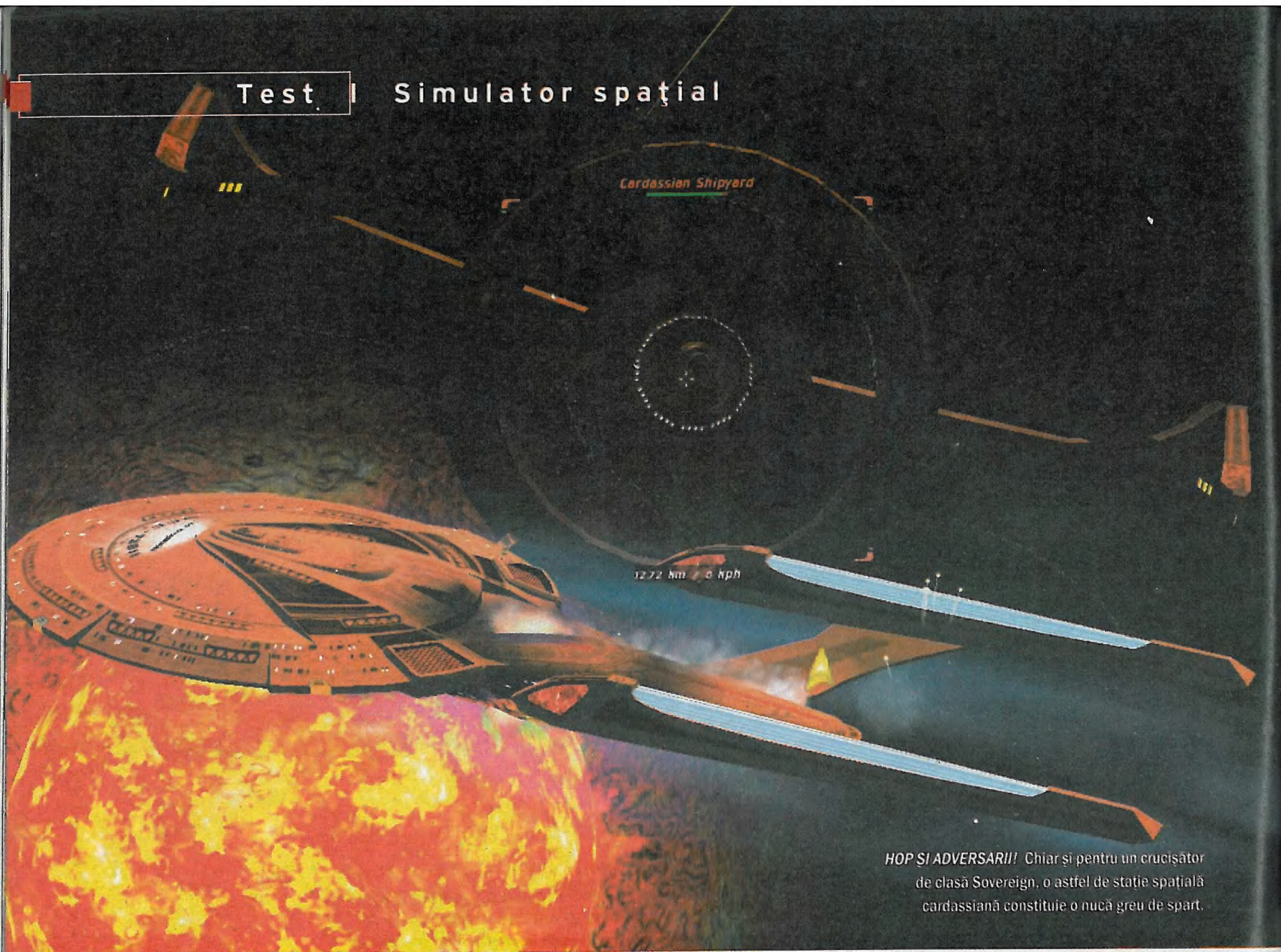
Ego-Shooter | Action-Adventure | Jump&Runs

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de acțiune și aventură ale cititorilor PC Games:

- 1** Medal of Honor  
Ego-Shooter | Electronic Arts
- 2** Return to Castle Wolfenstein  
Ego-Shooter | Activision
- 3** Half-Life: Counter-Strike  
Shooter tactic | Vivendi-Universal Int.
- 4** Operation Flashpoint  
Shooter tactic | Codemasters
- 5** C&C: Renegade  
Ego-Shooter | Westwood
- 6** Ghost Recon  
Shooter tactic | Ubi Soft
- 7** Half-Life  
Ego-Shooter | Vivendi-Universal Int.
- 8** Unreal Tournament  
Ego-Shooter | Infogrames
- 9** Aliens vs. Predator 2  
Ego-Shooter | Vivendi
- 10** Serious Sam 2  
Ego-Shooter | Croteam





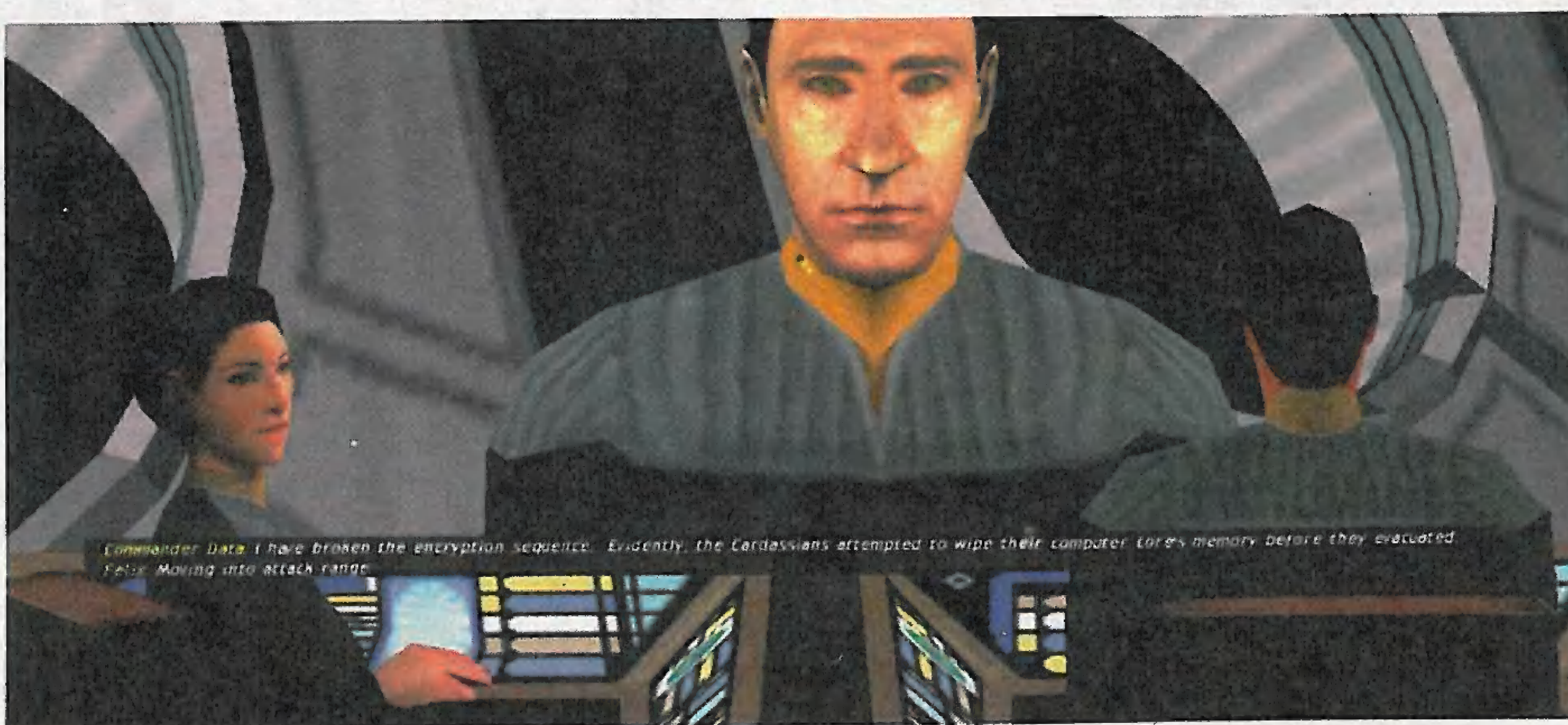
HOP ȘI ADVERSARII! Chiar și pentru un cruciător de clasă Sovereign, o astfel de stație spațială cardassiană constituie o nucă greu de spart.

# Star Trek: Bridge Commander

În rolul căpitanului aveți cel mai liniștit (a se citi plictisitor) job de la bord: **pur și simplu comandați, iar ofițerii fac toată treaba.** Păi atunci, unde-i aventura?

## CUNOȘTINȚE VECHI

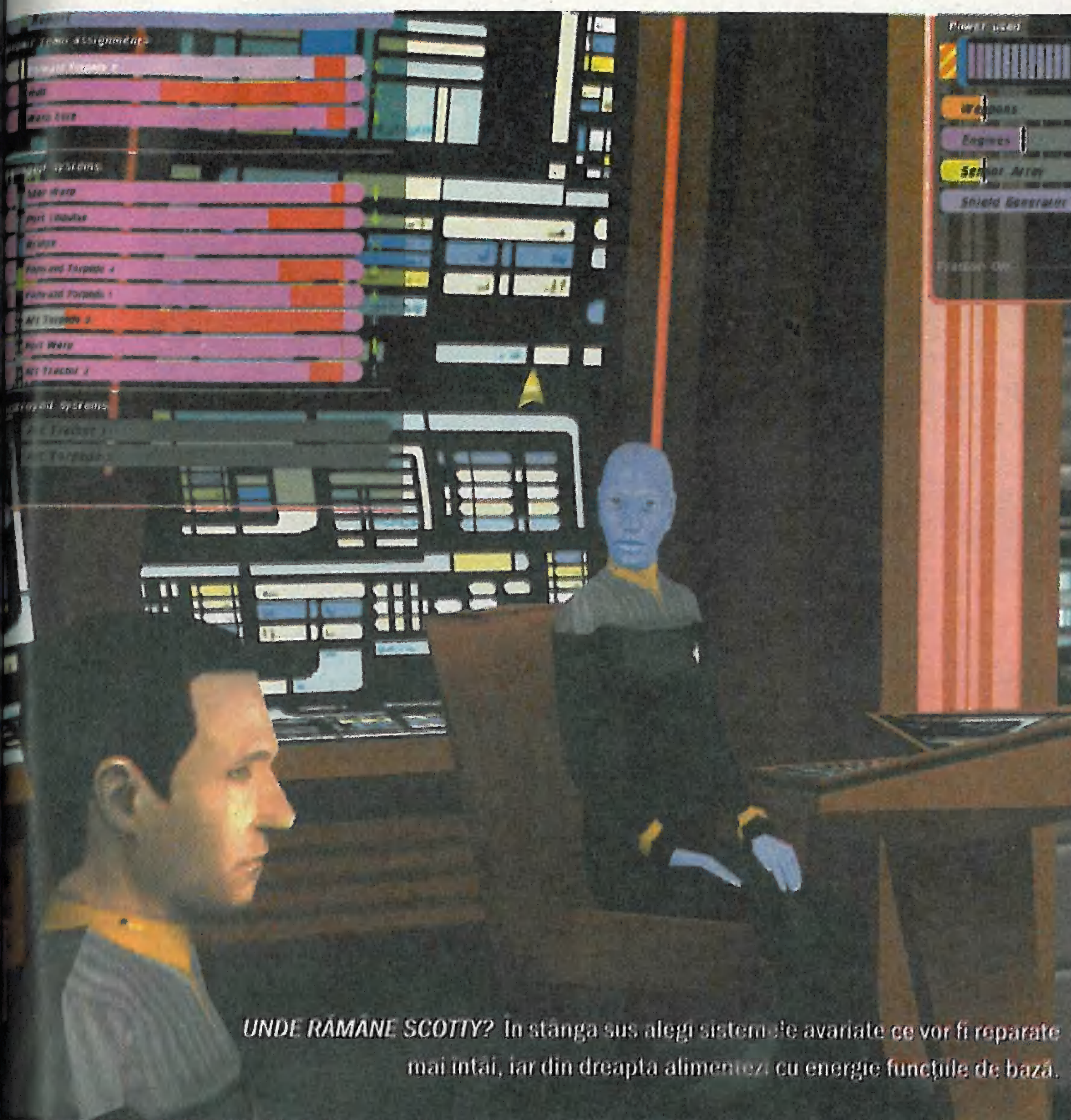
Commander Data și Captain Picard din serialul TV joacă un rol important în povestea lui Bridge Commander.



În timpul în care nu rezolvă problemele echipajului, căpitanii din Star Trek explorează spațiul și protejează Federația împotriva romulanilor, a cardasienilor și a altor ciudați din spațiu. În cazul misiunilor de explorare, ne concentrăm asupra acestora în scaunul căpitanului din **Bridge Commander**. Altfel decât eram obișnuiți la acest gen, aici nu controlăm direct manevrarea navei, ci prin comenzile pe care le dăm ofițerilor. Probabil că este primul simulator spațial pentru care joystick-ul devine un instrument inutil. Cu un mic clic poți arunca câte o privire asupra celor cinci stații. Stația de cercetare depistează în spațiu obiectele necunoscute, inginerul alimentează cu energie armele, scuturile, senzorii și motoarele, iar prin LoMar activezi cursul consolei de navigare și sistemul warp.

Într-o zi de lucru ca oricare alta, îți sunt comunicate de către amiralul Liu - printr-o secvență intermediară - locu-





**UNDE RĂMÂNE SCOTTY?** În stanga sus alegi sistemele avariate ce vor fi reparate mai întâi, iar din dreapta alimentezi cu energie funcțiile de bază.



rire pe care trebuie să le cercezezi. Trei clic-uri mai târziu nava ajunge în zona-țintă, unde ești luat în primire urgent de trei nave cardasiene. Dialogul penibil cu căpitanul advers se încheie inevitabil printr-o confruntare plină de șarmul ceaiurilor dansante. Privirea spre dreapta: nivelul de alarmă - roșu, privirea în față către ofițer: Foc! Restul se derulează în mod automat. Foarte rar îți este permis să te amesteci în decursul jocului. Și anume, atunci când trebuie să alegi între a ajuta un căpitan klingonian sau a prezenta o dovadă de încredere unor romulani. Poți conduce manual nava în luptă și, de ase-

menea, poți controla întreg colosul spațial cu ajutorul tastaturii. Însă nu vei fi deloc impresionat, căci mulțumită direcției cursului care se stabilește în mod automat, nu vei face altceva decât să-i întorci adversarului partea navei care este cel mai bine apărută de scuturi și, la rândul tău, să tragi asupra inamicului în punctele lui slabe. Și tocmai acesta ar fi momentul cel mai interesant, când e vorba de modul multiplayer, unde te poți confrunta cu alți șapte căpitani. Pe cât de limitate sunt posibilitățile de acționare, pe atât de reușit e **Bridge Commander** la alte capitole. Și totul începe cu grafica.

Aceasta nu numai că pune în scenă flota stelară într-o manieră perfectă, ci prezintă un întreg spațiu, cu planetele, stelele și norii stelari aferenți, imagini care vă vor îndulci părerea generală. Grafica superbilor peisaje astrale contrastează cu reprezentarea slăbuță a punții și a echipajului. Povestea intergalactică ne determină parcă să mai zăbovim, să mai isprăvim un nivel. Chiar și misiunile ne pregătesc câteva surprize, cu toate că adesea e vorba de o sumedenie de confruntări la care ești mai mult spectator.

**OBSERVATOR** Ofițerul responsabil cu armele nu pare prea isteț, însă în mare parte, acțiunile sale au succes în confruntările directe.

### OPINIE



Picard făcea mult mai multe pe puntea sa de comandă. Aici sunt suficiente câteva clic-uri și restul vine de la sine.

Dacă ești mare amator de jocuri sfârșitoare care să nu te solicite peste măsură, asta-i ziua ta norocoasă: un simulator spațial, cu un căpitan aerian care nu participă la activitățile concrete ale echipajului, ci stă tolnit în sofa ergonomică, de unde își direcționează scurt ordinele către subalterni. Și, ca un mare strateg al bătăliilor stelare, în timpul ciocnirilor armate dai alarme și ordine pe săturate. Păcat de peisajele cosmice cu adevărat fascinante, demne de o cauză mai bună. Cred că doar trek-ării hardcore vor găsi o satisfacție de durată în **Bridge Commander**. Iar cu experiența pe care au acumulat-o la această producție, programatorii de la Totally Games se pot apuca de primul simulator de lenovie.

### PUNCTAJ

#### ST: BRIDGE COMMANDER

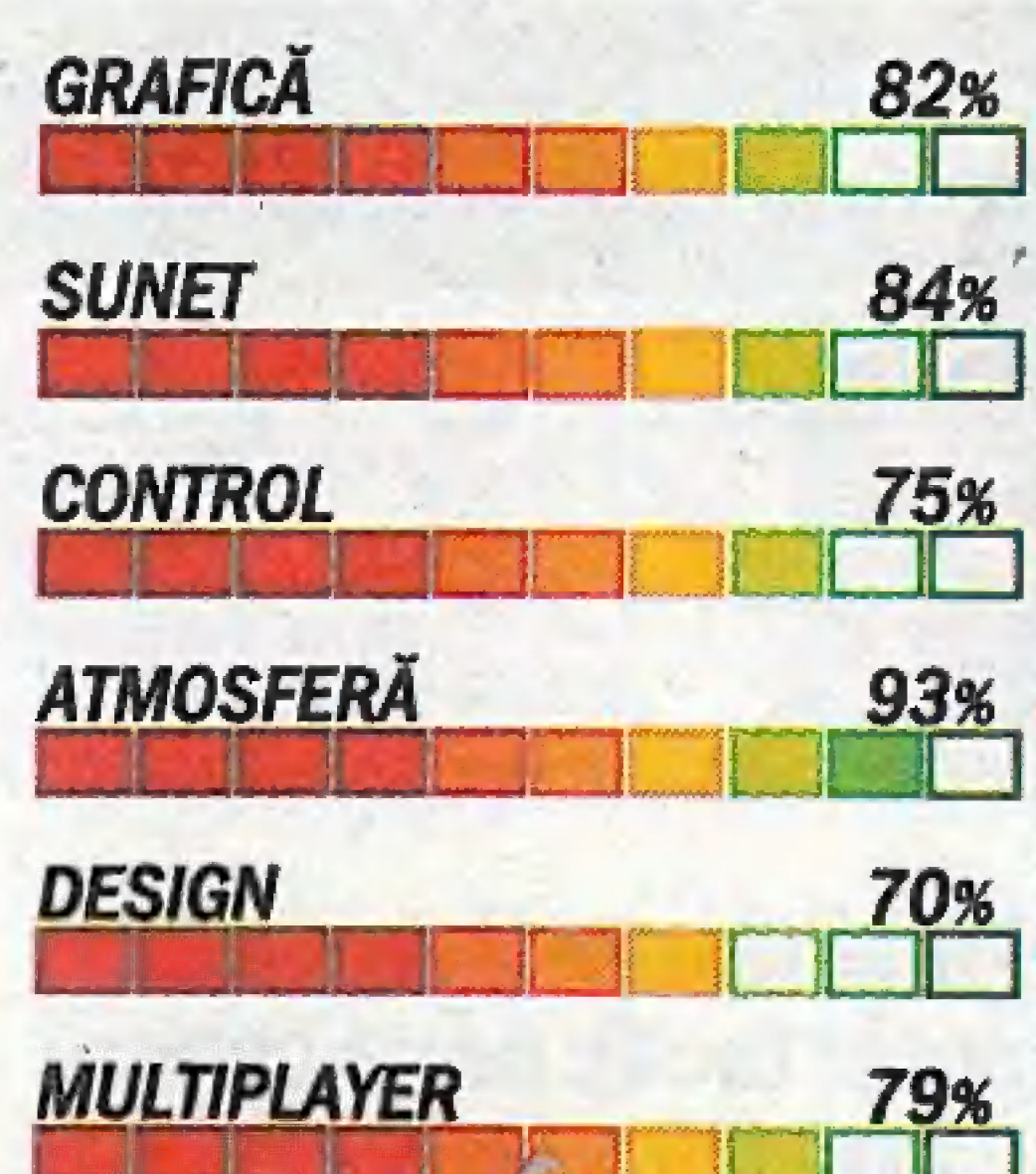
**PRODUCĂTOR** Totally Games  
**DISTRIBUTOR** Monosit

**PREȚ** cca. 35 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 400 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 600 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 8  
1 jucător/pachet



65





# Global Operations



**A LA AMOK** Camarazii controlați de calculator sunt mai degrabă tâmpiți. Cei doi colegi sunt preocupați tocmai de sticlele de pe perete, fiind plini de entuziasm.



**SANITARUL!** Tipul de la crucea roșie poate vindeca răniții.

Bomba pică, arma trage -  
**un shooter tactic făcut la repezeală. Halal marș!**

**M**odul singleplayer din **Global Operations** este, pe cât de scurt, pe atât de dezamăgitor: pe parcursul a 13 nivele se confruntă trupe speciale de comando cu teroriști. Nu există nici story, și nici o descriere matură a misiunilor, iar Bots sunt de o imbecilitate rar întâlnită. Nucleul tare al shooter-ului tactic este mai mult opțiunea pentru multiplayer. Și aceasta vă așteaptă cu câteva idei noi. Spre exemplu, nu sunteți un luptător allround,

ci intrați de la începutul luptei în unul dintre cele cinci roluri, și anume: expert în explozibili, cercetaș sau lunetist. Acest lucru influențează capacitățile voastre și dotarea cu arme (lunetiștii MG aleargă mai încet decât cercetașul). Arsenalul de arme conține 22 de modele și, fiecare în parte, poate fi dotată cu lunete speciale, încărcător suplimentar sau amortizor. Aveți nevoie de ceva gologani pentru acest lucru, iar aceștia îi puteți câștiga doar dacă eliminați cât mai mulți adversari

și îndepliniți cât mai multe misiuni. Cele mai multe sunt cunoscute din **Counter Strike**: așezarea și detonarea bombelor, eliberarea ostatecilor sau protejarea anumitor personaje. Dacă misiunea are mai multe scopuri primare, comandantul e cel mai important om din echipă. El coordonează acțiunile subordonaților săi, dă detalii cu privire la traseul de urmat și împarte ordine prin radio receptor.

## PUNCTAJ GLOBAL OPERATIONS

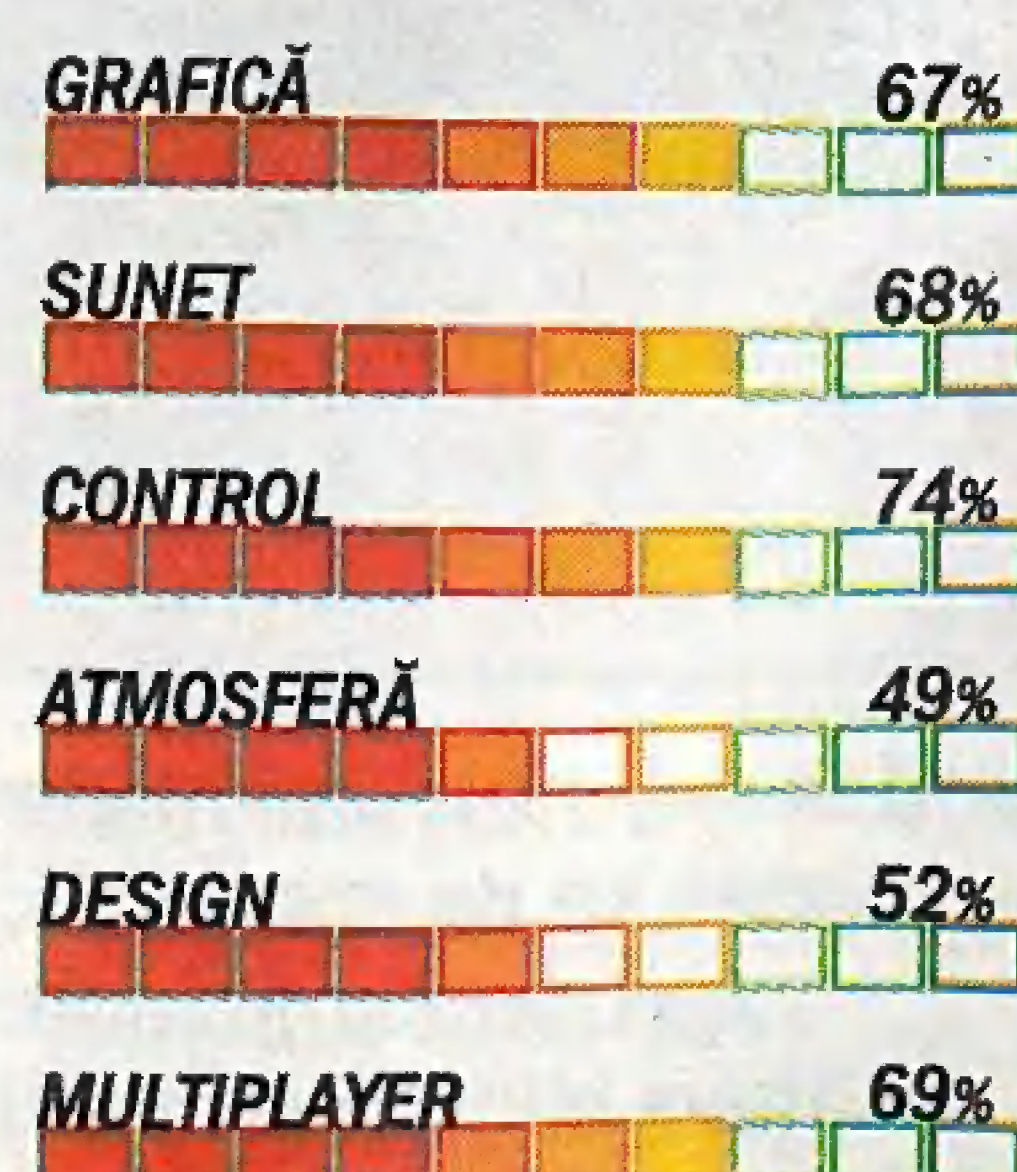
**PRODUCĂTOR** Barking Dog St.  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 37 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 500 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 800 MB  
**RECOMANDAT** CPU 1.000 MHz  
196 MB RAM  
HDD: 800 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 24  
1 jucător/pachet



## OPINIE CIRPIAN TORJ



**Global Operations** este un shooter tactic prost conceput, în globalitatea sa.

Un shooter tactic trebuie să conțină un ingredient sau altul care să-i asigure succesul... **Global Operations** nu are nici unul. Modul singleplayer a irosit degeaba bugetul de timp și de resurse al programatorilor, căci este de nejuțat. Și aceasta se datorează în bună parte execrabilelor Bots, a căror unică funcție în gameplay este aceea de a te împinge spre sinucidere, prostia lor fiind una rar întâlnită. Deși este plin de clase diferite și de arme cu duimul, doar băieții comando și experții în explozibili sunt utili. Efectele diverselor arme sunt nesemnificativ diferențiate, în ciuda posibilității de upgrade. Nici măcar modul multiplayer, care reușește să fie aproape decent, nu provoacă dependența așteptată. Mai bine așteptați **Condition Zero**, sau dați-i o șansă lui **Ghost Recon**.



# Star Wars: Starfighter



Episodul 2 bate la ușă. **Aversa de jocuri Star Wars capătă dimensiuni cu acest joc de acțiune.**

**INFORMATIV** Computerul de bord indică prin marcaje colorate locul unde se află navele dușmanilor.

**C**ândva între episoadele 1 și 2 din Star Wars, tânărul războinic Rhys Dallows considera că e destul de experimentat pentru a pregăti lupta împotriva puterniciei Confederații Comerciale. Împreună cu soldatul Vana Sage și piratul Nym, cel mai des însă de unul singur, trebuie să distrugi toate navele spațiale aflate sub stăpânirea Comunității Comerciale. Pe parcursul a 14 misiuni, jucătorul ia în mâinile sale destinul lui Rhys pe care îl poate

chiar și antrena. Când participi într-o bătălie stelară cu până la 50 de adversari puternici, nu mai încapă loc de tactică ci doar de raze laser în mănunchi de câte zece. Nici măcar un singur model de aparat de zbor nu-i poate aține calea jucătorului: **Starfighter** e un joc în care înaintezi precum un bezmetic (ceva în genul lui **Serious Sam**) și care nu cere de la jucător nimic altceva decât reacții rapide și capacitatea de a ținti din mers (sau, mă rog, zbor).

Jocul e pus în scenă prin intermediul celor mai bune mijloace grafice existente. În imagine se pot regăsi până la o sută de adversari conturați în detaliu care la rândul lor pot să tragă în prostie cu razele lor de laser frumos colorate. Plin de explozii și efecte aferente, jocul place ochiului iar fanii efectelor speciale Star Wars se vor distra de minune.

PUNCTAJ STAR WARS: STARFIGHTER	
<b>PRODUCĂTOR</b> Secret Level	<b>DISTRIBUTOR</b> Best Computers
<b>PREȚ</b> cca. 42 USD	<b>TERMEN</b> a apărut
<b>NECESAR</b> CPU 400 MHz 64 MB RAM HDD: 656 MB	<b>RECOMANDAT</b> CPU 1.000 MHz 256 MB RAM HDD: 656 MB
<b>SUPORT</b> OpenGL	Force Feedback
<b>MULTIPLAYER</b> Single-PC 1 Internet - 1 jucător/pachet	Rețea -
<b>GRAFICĂ</b>	86%
<b>SUNET</b>	78%
<b>CONTROL</b>	86%
<b>ATMOSFERĂ</b>	70%
<b>DESIGN</b>	40%
<b>MULTIPLAYER</b>	-%

## OPINIE CIPRIAN TORJ



Imperiul Star Wars mai ocupă o galaxie în universul jocurilor cu lansarea lui **Starfighter**.

Avem de-a face cu un nou produs Star Wars, cu același accent pus de programatori pe partea tehnică. Ireproșabil din acest punct de vedere, **Starfighter** se rezumă totuși la exploatarea instinctelor primare de vânătoare ale speciei umane. Chiar și cele 11 misiuni bonus care sunt activate dacă te comporti bine și extermini tot ce vezi, oferă... același lucru. Pachetul îi va satisface cu siguranță pe amatorii de acțiune SF la kilogram și pe aceia care și-ar tatua un Jedi pe braț: controlul e reușit iar grafica cu efecte speciale demne de laudă (asta dacă ai o configurație solidă) ajunge la nivel de cinematograf. **Starfighter** își surclasează totuși rivalul de moment de pe piața jocurilor SF, **Incoming Forces**, oferind ceva mai mult: motivație de durată.



# Echelon

ÎN ECHIPĂ Pentru protejarea unei unități mai mari e bine să trimitem o ștafetă.

Oarecum cu întârziere, Echelon ne aduce **un soi de hibrid între un simulator de elicoptere și unul de nave spațiale.**

În anul 2250 are loc un nou război. Două armate convenționale se confruntă pentru acaparea unei planete, iar jucătorul, în rolul unui pilot proaspăt ieșit din academie, urmează să ia parte la luptă. Trebuie pilotat ditamai mastodontul metallic care, cu ajutorul unui atașament suplimentar formidabil, se dorește a fi binecunoscutul elicopter al zilelor noastre. Într-un tempo scăzut, obiectul se comportă ca o navă

spațială, iar la viteze mai mari, ca un avion. Sentimentul trăit în timpul pilotării e unul strict autentic - ceea ce înseamnă că trebuie investit mult antrenament în manipularea mașinăriei. Atunci când reușim să jonglăm cu OZN-ul, putem pătrunde liniștiți unui joc plin de acțiune. Cu arme laser și rachete urmează să doborâm aparatele de zbor inamice din înaltul cerului, să distrugem clădirile militare de la sol sau să reținem anumite convoaie

cu trupe suplimentare de sprijin.

Numărul adversarilor și calitatea armelor acestora nu ajung la nivelul celor din **Star Wars: Starfighter**, oricum, **Echelon** are locul asigurat în eșalonul superior al genului respectiv. Acest lucru e sprijinit și de nivelul performanțelor grafice care vor cere totul de la plăcile grafice pentru a putea transpune explozii și efecte în genul filmelor SF de la Hollywood.

**COLORAT** Merită să mori o dată pentru a avea parte de aceste efecte grafice.

**ÎN CĂUTAREA PIXELILOR** Nu ne putem apropia prea tare de adversari. E bine să ne folosim de sistemul HUD.

## OPINIE

CIPRIAN TORJ



Un shake nimerit cu gust de simulator spațial și aromă de acțiune SF

Echipa rusă Media și-a făcut conștiincios temele, rezultatul fiind un action SF în care te vei descurca și fără o diplomă de pilot, însă câteva skill-uri primare de zbor trebuie să posezi. Degetul folosit la shootere rămâne în aceeași poziție de tragere, căci avem hărți ticsite de inamici zburători care abia așteaptă o rachetă sau un laser în carcasă. Nu atât de spectaculos precum **SW: Starfighter**, totuși, **Echelon** face față cu brio concurenței de gen. Controlul bine gândit se reflectă în gameplay, pilotatul măgăoaiei devenind o reală plăcere chiar și pentru un profan al simulatoarelor, nucleul jocului fiind unul de acțiune trepidantă. Probabil că **Echelon** va deveni o simplă amintire peste un an, așa că grăbiți-vă să-l încercați acum, căci merită.

## PUNCTAJ ECHOLON

**PRODUCĂTOR** Media  
**DISTRIBUTOR** Ubi Soft

**PREȚ** cca. 48 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 450 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 650 MB  
**RECOMANDAT** CPU 800 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 750 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet - 1 jucător/pachet  
Rețea 48

<b>GRAFICĂ</b>	77%
<b>SUNET</b>	50%
<b>CONTROL</b>	68%
<b>ATMOSFERĂ</b>	79%
<b>DESIGN</b>	50%
<b>MULTIPLAYER</b>	60%

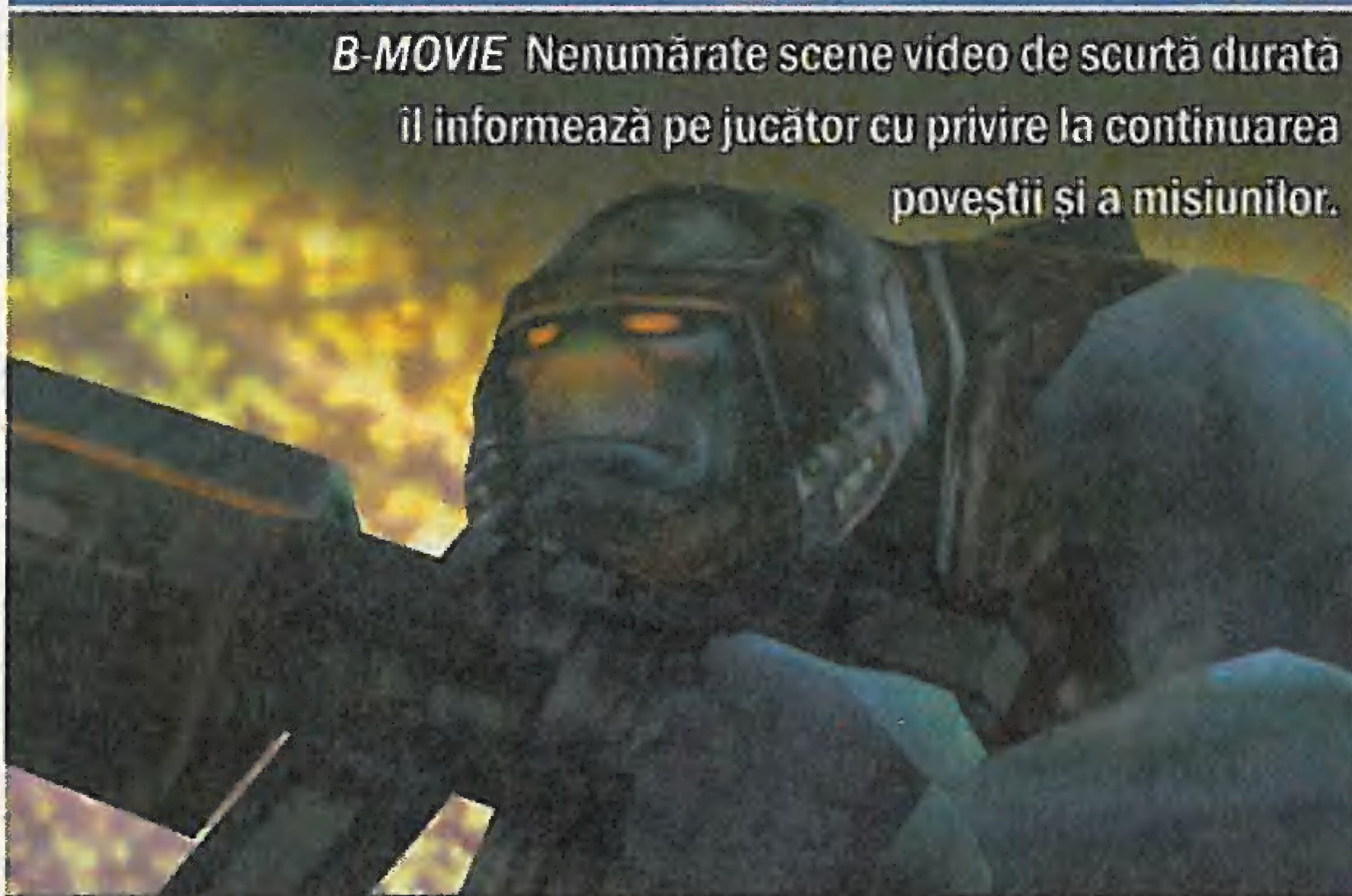
77



# Incoming Forces



**MULȚUMITOR** Un succes e celebrat întotdeauna cu o frumoasă minge de foc.



**B-MOVIE** Nenumărate scene video de scurtă durată îl informează pe jucător cu privire la continuarea poveștii și a misiunilor.



07626

**Chiar dacă încă nu e vară, aveți totuși chef să transpirați?**

Incoming Forces ar putea rezolva această problemă.

**O** unitate puternică de tancuri amenință căminele de locuit, bombardierele atacă uzinele, avioanele de vânătoare distrug avansposturile. Făptașii: oamenii flămânzi de putere. Victimele: niște extraterestri urâți.

În rolul de protector al acestei țări, jucătorul trebuie să se dovedească a fi un adevărat geniu. În carcasa tancurilor și a autovehiculelor, jucătorul e singur și trebuie să bage frica în oasele oamenilor pentru ca aceștia să se întoarcă de unde au venit.

Din fericire, chiar într-un număr mare, adversarii nu prezintă un obstacol de netrecut pentru jucător: chiar și în lupta cea mai aprinsă împotriva a 50 de atacatori, jucătorul are cele mai bune șanse să ajungă nevătămat în următorul avanspost. Chiar dacă ajungi la limită, poți chema în ajutor o unitate suplimentară și, prin apăsarea unei taste, să preiei comanda acesteia. Controlarea autovehiculelor e simplă. Cine are o mână calmă și un deget arătător agil, controlează jocul imediat.

Pentru a-i ținti pe adversari, nu mai lipsește decât puțin antrenament - nici măcar dacă ești răpus nu te deranjează, pentru că jocul salvează și dă jucătorului multe posibilități pentru a relua capitolul respectiv.

Soundtrack-ul s-a dorit a fi ceva monumental, însă în afară de bubuiturile exploziilor, nimic nu reține atenția.

Partidele în multiplayer îți irosesc timpul, deoarece devin rapid plictisitoare, neoferind o motivație de durată.

**CE SĂ MAI ZICEM?**

Exploziile și particulele provenite din efecte sunt factorul motivant numărul unu al jocului.

## PUNCTAJ INCOMING FORCES

**PRODUCĂTOR** Rage  
**DISTRIBUITOR** Rage

**PREȚ** cca. 45 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 550 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 433 MB  
**RECOMANDAT** CPU 1.000 MHz  
256 MB RAM  
HDD: 433 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet

78

**GRAFICĂ** 85%

**SUNET** 73%

**CONTROL** 88%

**ATMOSFERĂ** 82%

**DESIGN** 48%

**MULTIPLAYER** 45%

## OPINIE

CIPRIAN TORJ



Te țintuiește pentru câteva ore bune în fața monitorului și îți udă trei rânduri de haine. Destul de antrenant...

Ecranul se umple de particulele provocate de exploziile orbitoare, fulgere colorate strident luminează peisajul futurist, trosnete asurzitoare îți demontează boxele pe rând: aceasta este atmosfera de ansamblu în *Incoming Forces*. Inamicii curg cu nemiluita și încearcă atacuri surpriză asupra ta sau a obiectelor care trebuie protejate. Trupa de întărire poți s-o lași baltă, căci controlul ei îți agravează migrena. Oricum, adversarii fac parte din clasa Came de Tun, singura pagubă provocată de ei fiind împușcarea muniției tale. Totuși, numărul lor astronomic te va încălzi bine, pentru acest joc fiindu-vă recomandată o ținută de vară antiperspirantă. Deși se dorește un challenge la adresa lui *Star Wars: Starfighter* al celor de la EA, produsul echipei de la Rage iese cam șifonat din confruntarea directă din cauza lipsei sistemului de recompense. Tehnic vorbind, nu există diferențe majore între cele două titluri ale momentului, însă *Incoming Forces* este mai puțin atractiv decât rivalul său.





## Tribes 2

**CAPTURE THE FLAG**  
Steagul a fost furat!  
Atenție la turnurile de pază



**Dacă 64 de jucători se pun să tragă în același timp, conexiunea Internet se înfierbântă.**

**C**hiar și Rambo s-ar zăpăci de cap în universul lui Tribes 2. Singur nu aveți nici o șansă de a câștiga bătăliile din imensele lumi exterioare. De aceea, Tribes 2 permite maxim 64 de jucători pentru partidele Online, cu modurile obligatorii Deathmatch, Capture the Flag sau Domination. Totul se desfășoară pe baza motto-

ului „împreună, puternici suntem!” și, tot pe baza acestuia vor fi conduse și cele șase vehicule existente în joc: un pilot duce echipa sa până la teritoriul dușman, în vreme ce aparatele de vânătoare îi acoperă din spate. În terminalele din bază vă adunați ustensilele necesare: în cazul dotării ușoare, fiecare poartă un rucsac rachetă, dotare standard pentru fiecare jucător. Cei dotați puternic poartă un aruncător de grenade și multe arme de foc rapide. Durează ceva până să ne obișnuim cu Tribes 2. Până să stăpânești toate șmecheriile tactice, vor trece câteva ore. Din fericire, ne ajută un tutorial care funcționează offline.

Tribes 2 s-a instalat lejer în topul celor mai jucate titluri on-line, evoluând umăr la umăr cu concurentul Unreal Tournament.

### PUNCTAJ CLASSICS TRIBES 2

**PRODUCĂTOR** Dynamix **DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 34 USD

**TERMEN** a apărut

**NECESAR**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 800 MB

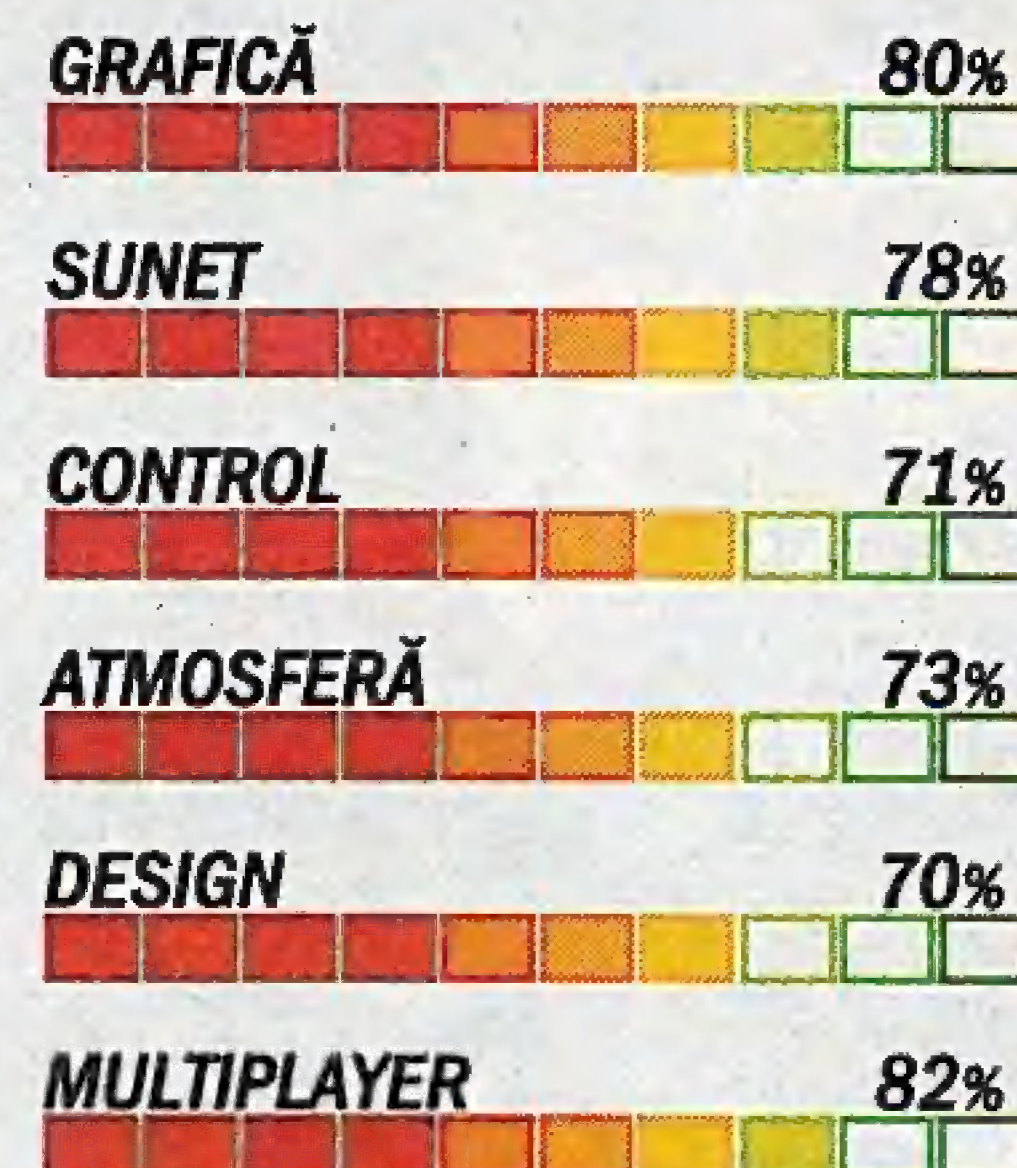
**RECOMANDAT**  
CPU 600 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 800 MB

**SUPORT**  
OpenGL

Force Feedback

#### MULTIPLAYER

Single-PC 1  
Internet 64  
1 jucător/pachet



82



## Hidden & Dangerous Gold

**INTERVIU** Întâlnirile cu alte persoane se încheie doar rar în mod prietenos.

**Comando special pentru operațiuni secrete. Îndepliniți misiuni tactice în Cel de-al Doilea Război Mondial.**

**I**n shooter-ul tactic Hidden & Dangerous preluați conducerea unei trupe de soldați special antrenați pentru intervenții speciale în perioada Celui de-al Doilea Război

Mondial. În cele șase campanii cu 23 de misiuni, sabotați unitățile adverse, eliberați ostateci, sau trebuie să părăsiți nevăzut un anumit oraș. Scenele de acțiune tactică vă poartă prin locații reale diver-

se ca: Germania, Praga sau Italia. Înainte de fiecare misiune, un briefing bine realizat vă informează cu privire la sarcinile pe care trebuie să le îndepliniți, vă aduce la cunoștință date exacte despre dușmanii pe care îi veți înfrunta, după care pătrundeți în toiul acțiunii. Trebuie să vă alcătuiți o echipă formată din patru specialiști care arată de fiecare dată altfel, în funcție de capacitățile și calitățile alese inițial. La fel de importantă este alegerea armelor și a instrumentelor folosite în fiecare misiune. Deseori, timing-ul acțiunilor este hotărâtor pentru obținerea succesului sau pentru eșec, motiv pentru care shooterul tactic Hidden & Dangerous devine tot mai dificil spre final. Acest lucru este valabil și pentru add-on-ul Fight for Freedom, care aduce cu sine noi misiuni și scenarii, fiind o continuare reușită.

### PUNCTAJ CLASSICS HIDDEN & DANGEROUS GOLD EDITION

**PRODUCĂTOR** Illusion Software **DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 12,5 USD

**TERMEN** a apărut

**NECESAR**  
CPU 200 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 480 MB

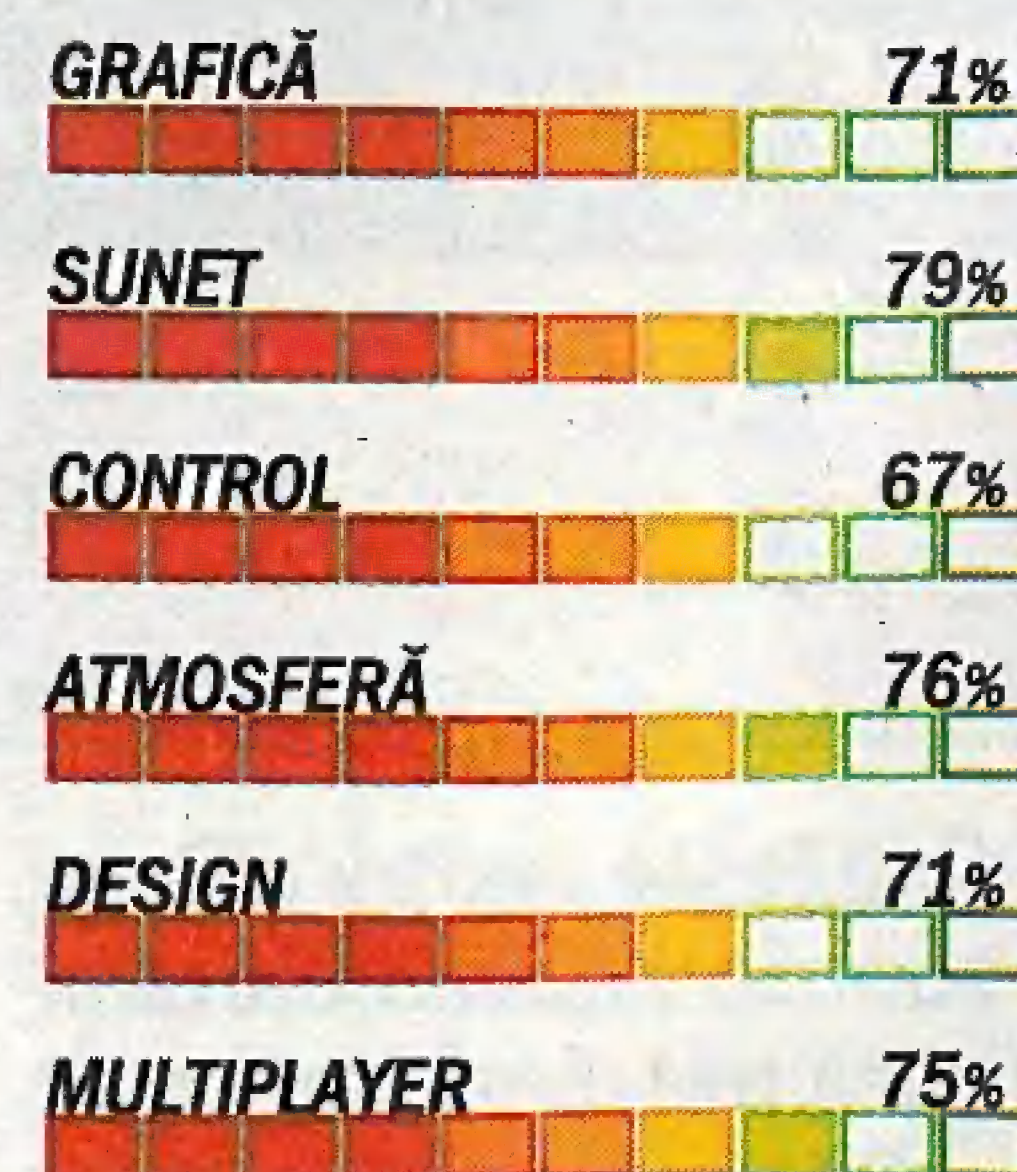
**RECOMANDAT**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 720 MB

**SUPORT**  
OpenGL

Force Feedback

#### MULTIPLAYER

Single-PC 1  
Internet 4  
1 jucător/pachet



74





**CLASSICS**

**ACROBATIC** Păcat că nu se inventase încă bullet-time, când apăruse Oni.

Desprinsă din celebrele manga japoneze, **Konoko pune corporații întregi cu botul pe labe, și aceasta prin combinații de pumni și picioare.**

**S**trăbătând niveluri sordide, cu texturi de cele mai multe ori cenușii (la propriu și la figurat), Konoko reușește totuși să ne îndulcească gustul cu figurile ei de maestră în arte marțiale. Combo-uri care le reușeam doar pe console (Tekken), le putem executa acum prin combinații de butoane răspândite aiurea pe tastatură, căci controlul nu este setabil din joc. Cu degetele mai lungi decât de obicei, reușim câteva scheme superbe de karate cu care anihilăm oamenii corporațiilor mafioate, în cursa de 15 ore de joc. Povestea de fundal este una clasică, inspirată din benzile animate din Țara Soarelui Răsare, capii unei corporații murdare urmărind să dețină puterea absolută prin mijloace necurate. În afara scenelor de luptă foarte reușite, însoțite de un soundtrack techno antrenant, Oni ne supune la caznele shooterele banale: butonul A din camera X deschide ușa B

în nivelul Y. Din păcate, producătorii ne-au privat de partea cea mai interesantă: bumbăceala în multiplayer.

#### PUNCTAJ CLASSICS ONI

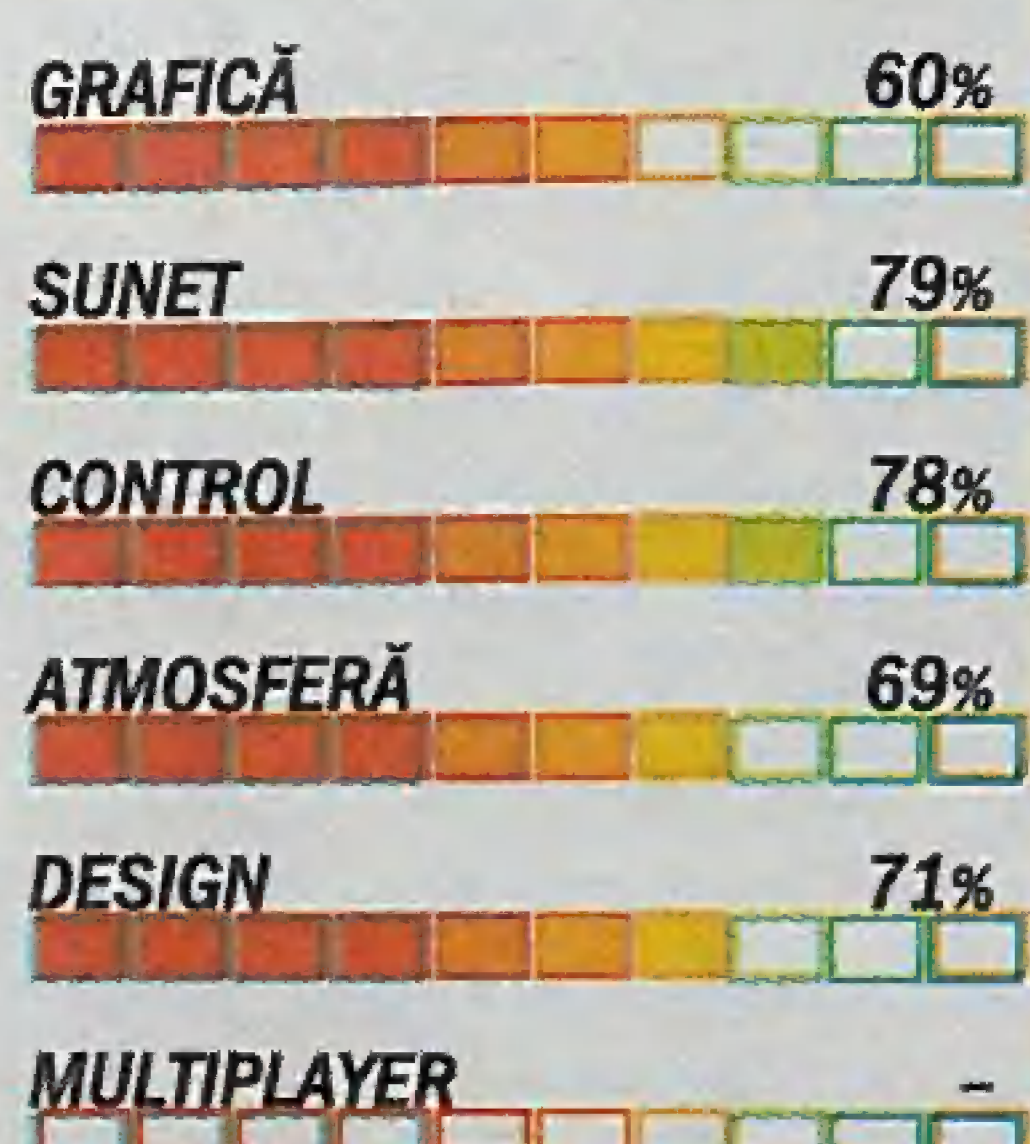
**PRODUCĂTOR** Bungie  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 33 USD  
**TERMEN** a apărut

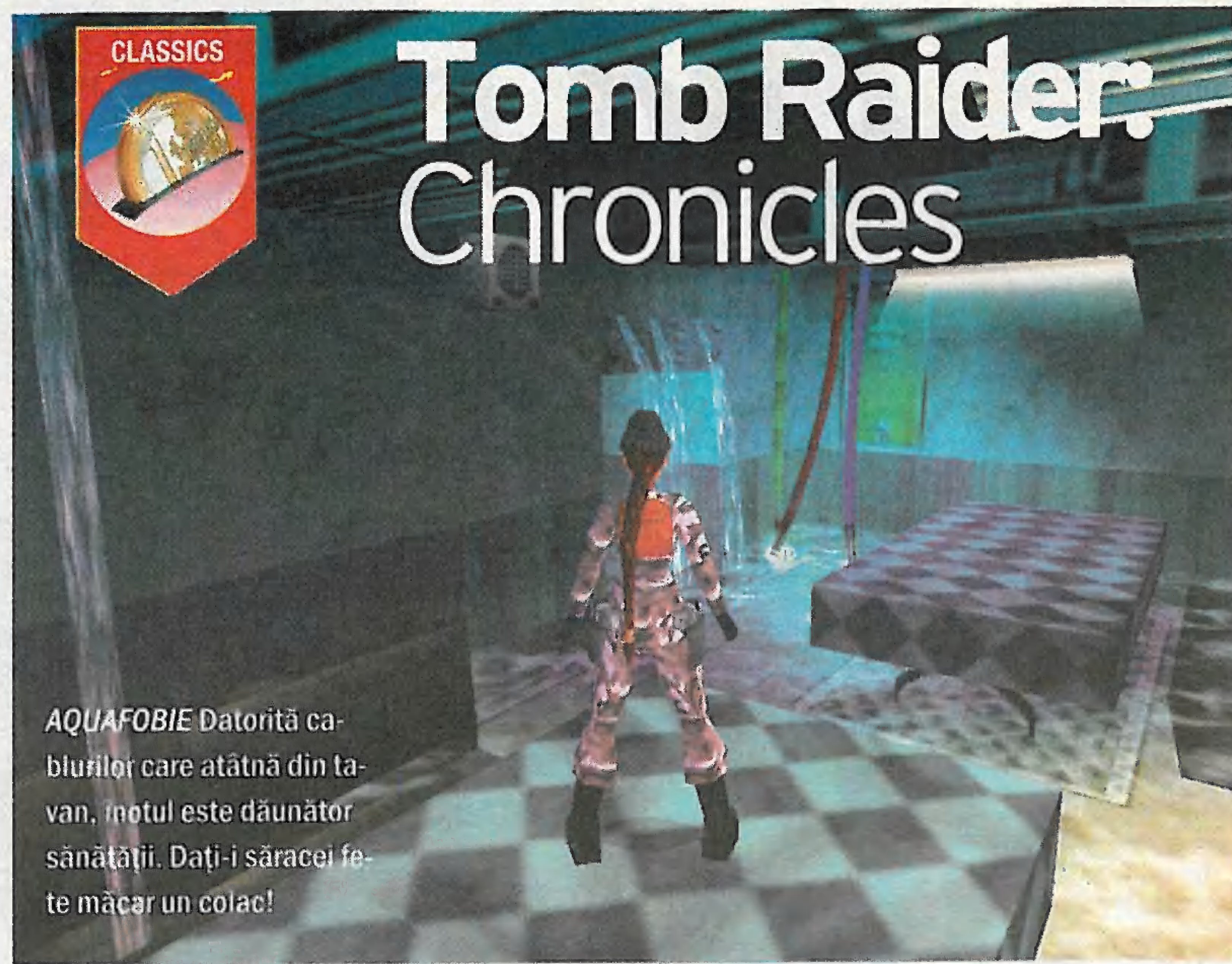
**NECESAR** CPU 266 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 800 MB  
**RECOMANDAT** CPU 600 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 800 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet 16  
1 jucător/pachet



71



**CLASSICS**

**AQUAFOBIE** Datorită cablurilor care atârnă din tavan, inotul este dăunător sănătății. Dați-i săracei fețe măcar un colac!

Jocul prezintă necrologul frumoasei Lara Croft: **patru episoade scurte din viața arheologului.**

**D**upă ce, în cea de a patra parte, Lara este răpusă de o stâncă, vechii ei tovarăși sunt copleșiți de durere. Se adună în casa eroinei și la lumina focului din șemineu, încep să evoce patru anecdote (compuse din 13 nivele), din ciclul "Amintiri din copilărie". Totul începe în stilul primei părți: aflându-se în căutarea unui artefact, Lara se cațără, sare, activează întrerupătoare și îi ține în șah pe bine-cunoscuții Larson și Pierre. După ce aterizează într-o bază militară rusă, începe să caute o comoara biblică mistică. În continuare, avem plăcerea de a o revedea pe adolescenta Lara, care apărea pentru prima oară în tutorialul celei de-a patra părți. Tânăra arheoloagă se deplasează fără arme și scormonește după comori în special prin peisaje exterioare, peșteri și clădiri. La finele capitolului răpuneți chiar un demon al întinericului. În sfârșit, aveți parte de acțiune, ca și în filmele Mission Impossible: protagonistă ajunge într-o clădire High-Tech cu multe etaje

și trebuie să evite toate sistemele de siguranță, să elimine paznicii fără a face cel mai mic zgomot. The Chronicles nu e ceva de-a dreptul nou, însă pune bine în scenă atmosfera jocului.

#### PUNCTAJ CLASSICS TOMB RAIDER: CHRONICLES

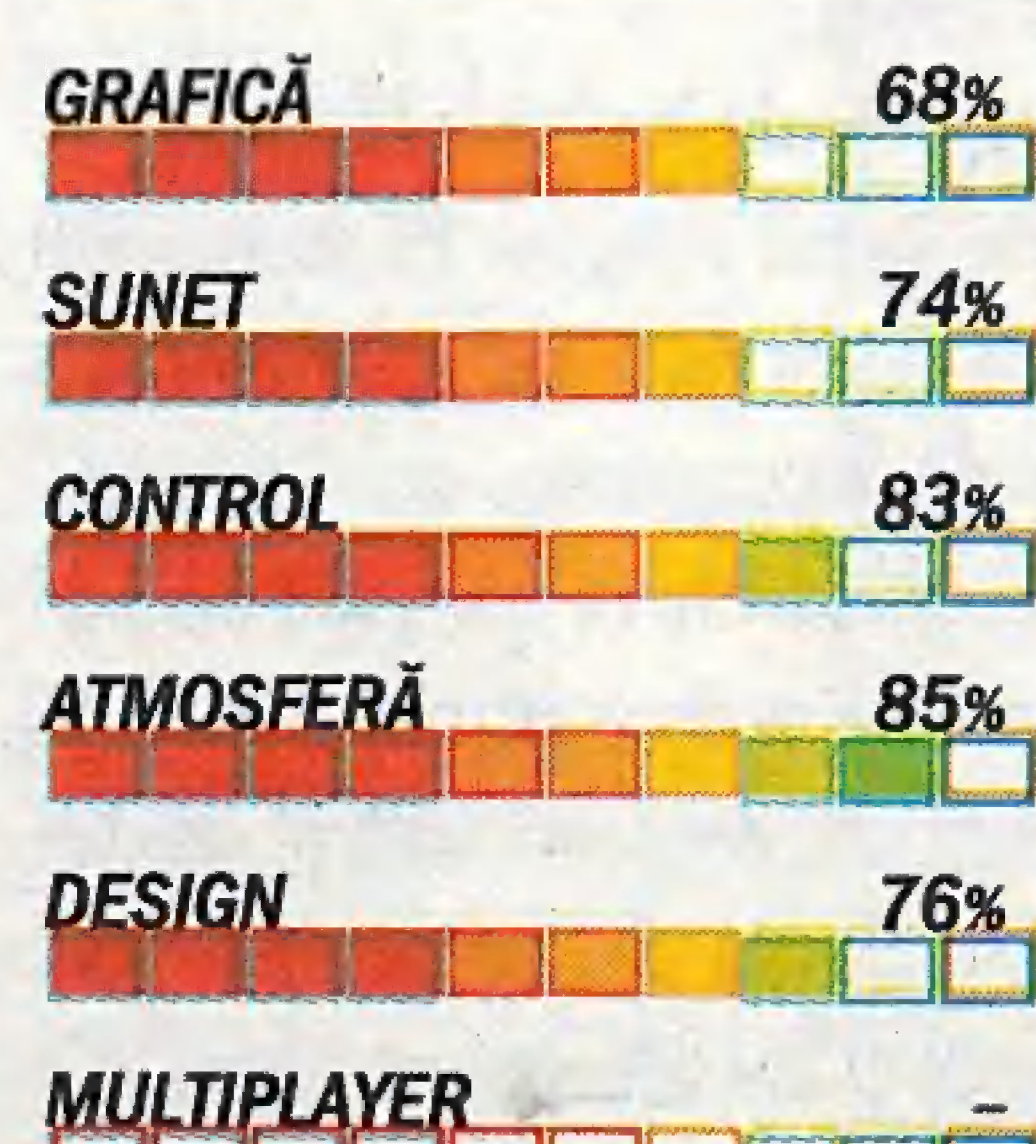
**PRODUCĂTOR** Core Design  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ** cca. 40 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 266 MHz  
16 MB RAM  
HDD: 200 MB  
**RECOMANDAT** CPU 500 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 250 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



79



# Old goodies (II)

Marele cutremur din 1996 cu epicentrul în clădirea id Software s-a propagat pe toate PC-urile din lume. **Numele său este QUAKE!**

**P**e când echipa de la 3D Realms încă mai dansa pe masă de bucuria succesului înregistrat de **Duke Nukem**, jocul-cutremur i-a cam trântit la pământ. Cu un mediu în totalitate 3D, **Quake** își asigură din start un loc în manualul de istorie games. În același timp, **Quake** comite un paricid scuzabil, îngropându-și predecesorul **Doom 2** în negura uitării.

Cei doi monștri sacri ai shooterelor, John Romero și John Carmack, sub sigla legendarei id Software, au revoluționat genul cu acest salt calitativ făcut de **Quake**. Îmbunătățirile și noutățile au fost introduse în toate domeniile jocului. Astfel, mediul complet 3D a fost creat din poligoane cu texturi mapate, oferind pentru prima dată posibilitatea de a privi obiectele din orice unghi. Când dansai în



care trage, acesta fiind trădat de lumina provocată de folosirea armei. Engine-ul permitea totodată scufundarea în apă, obiectele fiind distorsionate destul de realist. Iluminatul nivelurilor era departe de tot ce se reușise până atunci, producând un efect inedit în rândul jucătorilor. Efectele speciale ne provocau crize de isterie la acea vreme: explozii colorate superb, dărele luminoase care însoțeau proiectilele, flăcările de la gura țevii. Efectele audio au fost realizate în colaborare cu un component al formației rock Nine Inch Nails. Sunetele au fost astfel gândite ca să contribuie la atmosfera dark: târâit de drujbe pe ciment, răgete de monștri feroce, strigătele groaznice de durere, etc.

AI-ul monștrilor a însemnat de asemenea o îmbunătățire majoră a genului, rutinele care îi controlau pe aceștia fiind bine realizate de Carmack, astfel încât, nu de puține ori am folosit opțiunea Load ca să stărpim niște creaturi care nu se lăsau ușor convinse. Agresivitatea este atributul lor numărul unu, mulți monștri sărindu-ți în călcă din cotloane întunecate ca să-și încerce drujba sau ghearele pe carotida ta. Am

avut parte și de câini agresivi moșteniți de la bătrânul **Wolfenstein**. AI-ul era atât de bun, încât jocul te obliga să te miști permanent, căci și inamicii patrolau și, dacă te descopereau, te urmăreau o bucată de vreme.

Arsenalul pe care ni-l puneau la dispoziție programatorii era divers și inedit: toporul foarte impunător, însă nu prea eficace, puști, mitraliere, lansatoare de grenade, o măgăoaie care "scuipa" curent electric, toate armele păstrând nota de nebunie a monștrilor și nivelurilor. Ca 1st person shooter ce se respectă, **Quake** oferă și el posibilitatea de a deveni invizibil sau invulnerabil pentru câteva momente iar, în

plus, te puteai da șmecher cu Quad Power, a cărui treabă era să îți înmulțească cu 4 damage-ul armei.

Multiplayer-ul lui **Quake** a contribuit cât se poate de serios la dobândirea statutului de legendă vie. Deathmatch-urile sau Cooperative-urile au făcut zilele de 36 de ore. Pentru prima dată puteai selecta opțiunea de a nu-ți răni coechipierii. De la un număr inițial de cinci hărți multiplayer, s-a ajuns la un număr probabil necunoscut dar, cu siguranță, enorm.

Vom vedea în numărul viitor cine își rezervă titlul de Quake-killer. Dar, cred că știm cu toții...

CIPRIAN TORU

## PROMISIUNI

Dragonul promis de id Software nu și-a găsit loc în versiunea finală

jurul unui monstru, puteai să-i aterizezi în spate, lucru nemaîntâlnit până la acea oră (să ne amintim monștrii pe care îi atacam în **Doom** sau **Duke**: mereu cu aceeași latură spre tine, oricât te-ai fi rotit).

Engine-ul **Quake** a făcut revoluție de unul singur. El permitea crearea unor hărți complexe, cu niveluri suprapuse, cu ferestre, poduri, pasarele de pe care se putea privi în voie, sau chiar puteai împușca adversarii aflați dedesubt. Senzația de realism a fost amplificată de alternanța zonelor de umbră cu cele iluminate, permițând localizarea adversarului



**KILL DUPĂ KILL** Valurile de sânge au curs mult timp în modurile multiplayer





## Morrowind: speranțe și dezamăgiri

**A**ștept de foarte mult timp două titluri, care s-au anunțat a fi cutremurătoare pentru genul lor: **Morrowind** și **Dungeon Siege**. Cele mai mari speranțe le-am avut în primul. Văzând materialul colegului nostru Jochann Gebauer, m-am entuziasmat. M-am gândit că o grafică atât de realistă, o lume atât de interactivă și lipsa totală a linearității poate produce doar un joc bun sau chiar foarte bun. Și într-adevăr, reportajul, făcut în America, mi-a confirmat așteptările. Cele 30 de orașe și cele 300 de dungeon-uri pline de monștri asigură o preocupare de lungă durată, libertatea de joc și interactivitatea asigură o distracție fără limite, iar partea de hardware asigură încercarea nervilor omului. Toate erau bune și frumoase până când am văzut o listă frumușică pe care

scria "Minimum Requirements". Lista semăna cel mai mult cu o fantezie tolkiană: Pentium III 1 Ghz, 512 Mb RAM și GeForce 3. Citind acestea, părul mi s-a făcut măciucă. Cum poți să-i ceri omului așa ceva ca minimum? În plus, printre cerințele de hardware recomandate figurează și termenul magic de "GeForce 4". Producătorii de la Bethesda Software au realizat într-adevăr un joc care va cutremura genul RPG, dar "prețul" acestor inovații vor fi plătite de jucători. Recunosc faptul că intenția lor a fost bună, dar au cam sărit calul cu aceste pretenții de hardware. Intenții bune a avut și **Black & White**, cert este că nu aparțin aceluiași gen și nu suferă de aceleași probleme, dar se pare că vor avea aceeași soartă: vor deveni niște genii neînțelese al industriei jocurilor. Din păcate

nu fiecare jucător are posibilitățile financiare ca să-și procure un calculator cu o astfel de configurație, care, să fim sinceri, încă la noi în țară este considerată high-end. Concluzia finală la care am ajuns în urma lecturării reportajului îmi prezintă două posibilități: prima este să mă ofer donator pentru o bancă de organe și apoi să procur configurația necesară, iar a doua să uit pentru o vreme îndelungată de această perlă. Pentru care variantă voi opta, vă las pe voi să ghiciți. Se pare că pe acest plan câștigă marele concurent **Dungeon Siege** care oferă cam la fel de multe inovații, dar are necesități de hardware mai reduse. Este însă păcat că fanii genului cu un buget mai restrâns vor trebui să renunțe la un joc atât de promițător.

ERDEI JĂCINT

### Referințele PC Games: RPG/Adventure

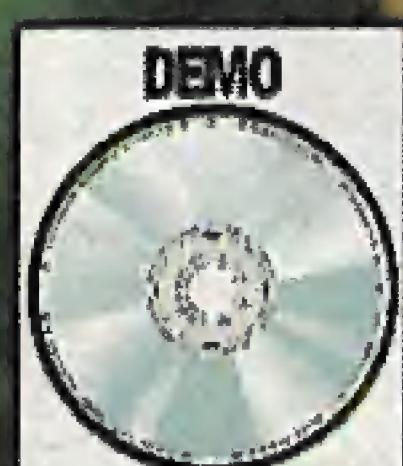
Titlu	Gen	Punctaj
Baldur's Gate 2	RPG	92
Diablo2	RPG	91
Diablo Battle Chest	RPG	90
Baldur's Gate	RPG	87
Grim Fandango	Adventure	86
Escape from Monkey Island	Adventure	86
Vampire: The Masquerade	RPG	86
Gothic	RPG	85
Wizardry 8	RPG	85
Dark Age of Camelot	MMORPG	84
Planescape Torment	RPG	84
Final Fantasy 8	RPG	84
Monkey Island 3	Adventure	83
Darkstone	RPG	83
Blade Runner	Adventure	83
Icewind Dale Heart of Winter	RPG	82
DiscWorld Noir	Adventure	82
NOX	RPG	82
Summoner	RPG	81
Anachronox	RPG	80

### CHARTS

Cele mai îndrăgite RPG-uri și jocuri de aventură ale cititorilor PC Games:

- 1 ▲ **Baldur's Gate 2**  
RPG | Virgin Interactive
- 2 - **Diablo 2: LoD-Add-on**  
RPG | Vivendi
- 3 - **Gothic**  
RPG | Shobox
- 4 ▼ **BG 2: Throne of Bhaal**  
RPG | Virgin Interactive
- 5 ▲ **Dark Age of Camelot**  
MMORPG | Wanadoo
- 6 ▲ **Diablo 2**  
RPG | Vivendi
- 7 ▲ **Icewind Dale: HoW**  
RPG | Black Isle
- 8 ■ **Myst 3: Exile**  
Adventure | Ubi Soft
- 9 ▼ **Anachronox**  
RPG | Eidos Interactive
- 10 ▲ **Everquest**  
MMORPG | Ubi Soft





# Jerusalem: Orașul sfânt

**PARTY LINE** Rabinule, tu aduci vinul, musulmanule, tu aduci cămila, iar eu aduc gagicile.

INVENTAR PAGEBUCH MENU

**S(H)AVED** Înteleptul purtător al turbanului îți datorează viața.

**CONSULTAȚII OFTALMOLOGICE** Nici un oraș sfânt nu a meritat să arate atât de spălăcit ca cel din imagine.

După Versailles 2, Cryo scoate un o nouă aventură istorică. **De data aceasta, surpriza este plăcută, jocul fiind reușit.**

**TUR CULTURAL** Atât în bibliotecă, cât și în dialoguri, afli multe lucruri despre religii - cei ce nu sunt interesați pot trece mai departe.

În anul 1552, un musulman evadează din mâinile tâlharilor și o ia la sănătoasă prin deșert. Norocul său că într-o oază îl întâlnește pe traducătorul scoțian Adrian. Grafica de cadru ce se rotește cu 360 de grade - lucru deja cunoscut din alte jocuri de aventură - îți dă posibilitatea să reacționezi foarte repede la evenimentele din jur. Povestea seamănă puțin a clișeu: ajungi la o groapă, pe care o acoperi cu fân și presari deasupra acesteia nisip. După ce ștergi urmele cu o mătură fabricată din

frunze de palmier, sari în ascunziș și savurezi derularea scenei. Când apar bandiții, încerci să nimeriști cuibul de albine din apropiere, astfel micile insecte vor deveni foarte periculoase. Seara, stând în jurul focului, intri în vorbă cu arabil pe care tocmai l-ai salvat: descoperi cât de multe asemănări există între religia creștină, cea islamică și cea iudaică. După descoperirile făcute, îți dai seama că totuși există și niște diferențe. Apoi arabil începe să relateze filmul propriei vieți, ca și în reclamele Johnny Walker: el se

afală în drum spre Orașul Sfânt, unde a fost găsit un pumnal foarte vechi, care a aparținut lui Avraam. Această armă a fost folosită împotriva propriului său fiu pentru a-și demonstra credința în Dumnezeu. Între religii izbucnește un război civil pentru drepturile de proprietate. **Jerusalem** este un joc care prezintă lumea printr-o prismă neobișnuită: povestește despre neîncrederea dintre oameni, despre cum aceștia se înșală unul pe celălalt, dar și despre cum se iubesc și se ajută reciproc.

## PUNCTAJ JERUSALEM

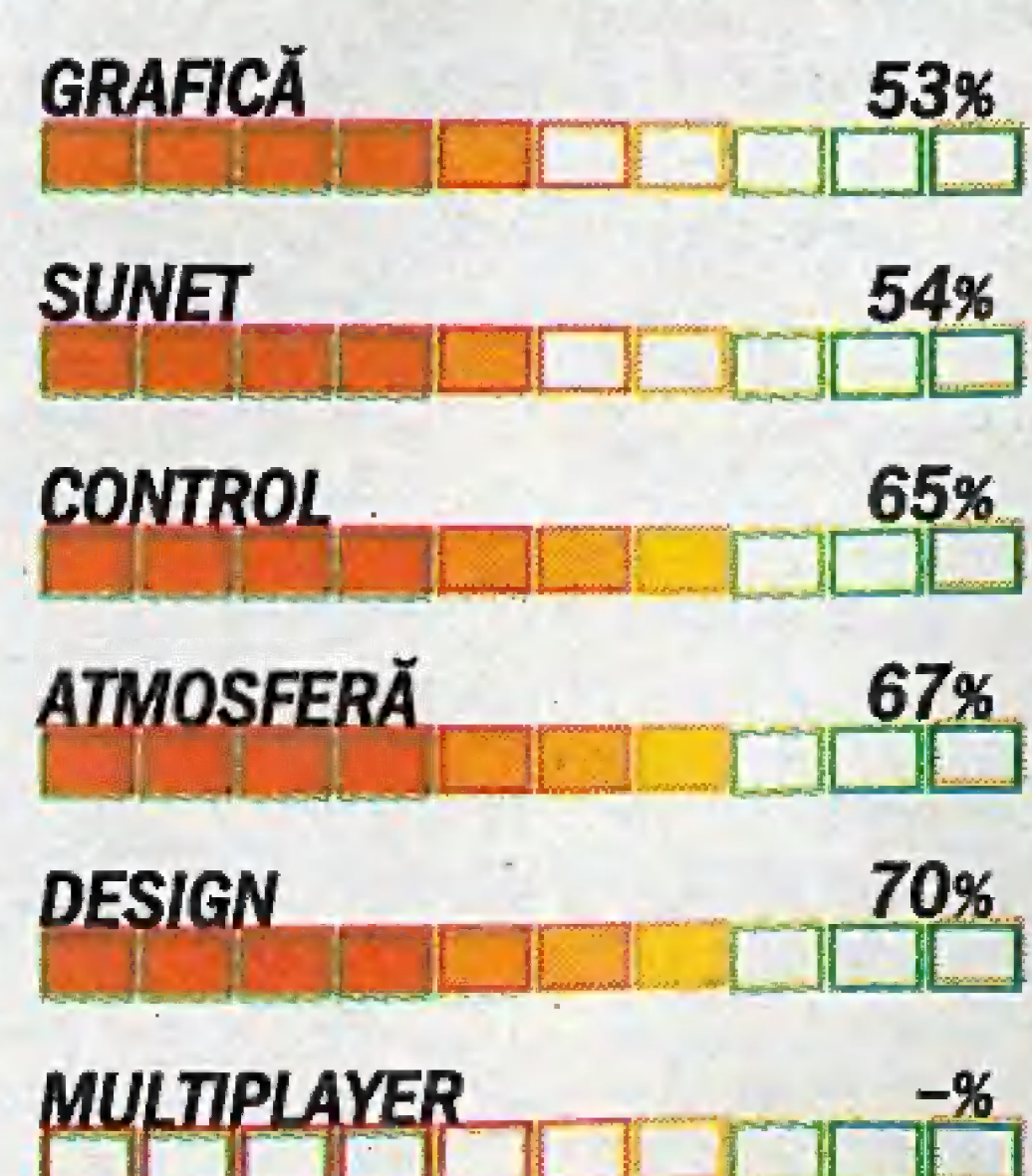
**PRODUCĂTOR** Cryo Interactive  
**DISTRIBUTOR** Modern Games

**PREȚ** cca. 30 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 350 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 490 MB  
**RECOMANDAT** CPU 450 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 490 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



## OPINIE ERDEI JĂCINT



O luminiță... la capătul tunelului! Dintre minusuri, aş aminti doar grafica.

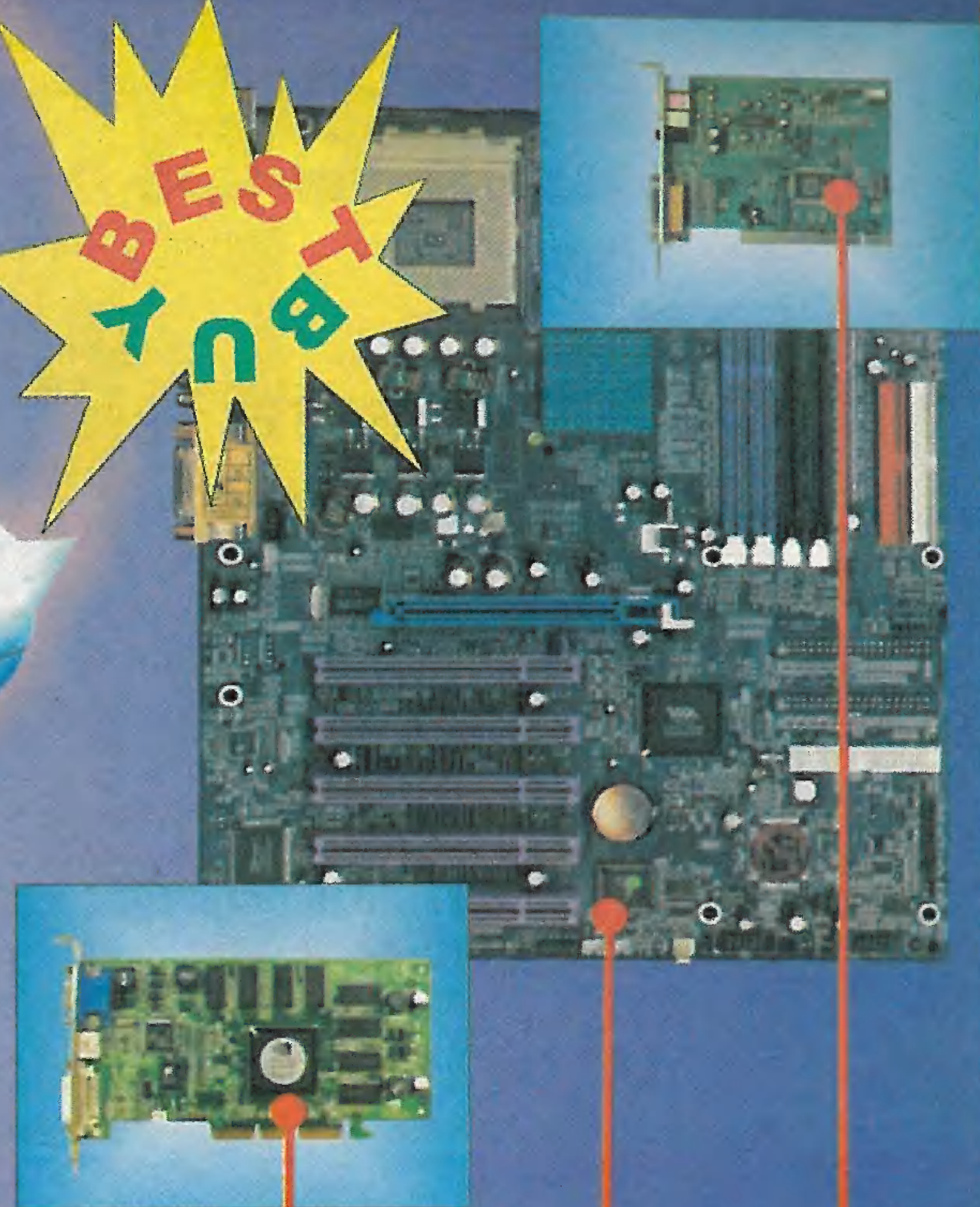
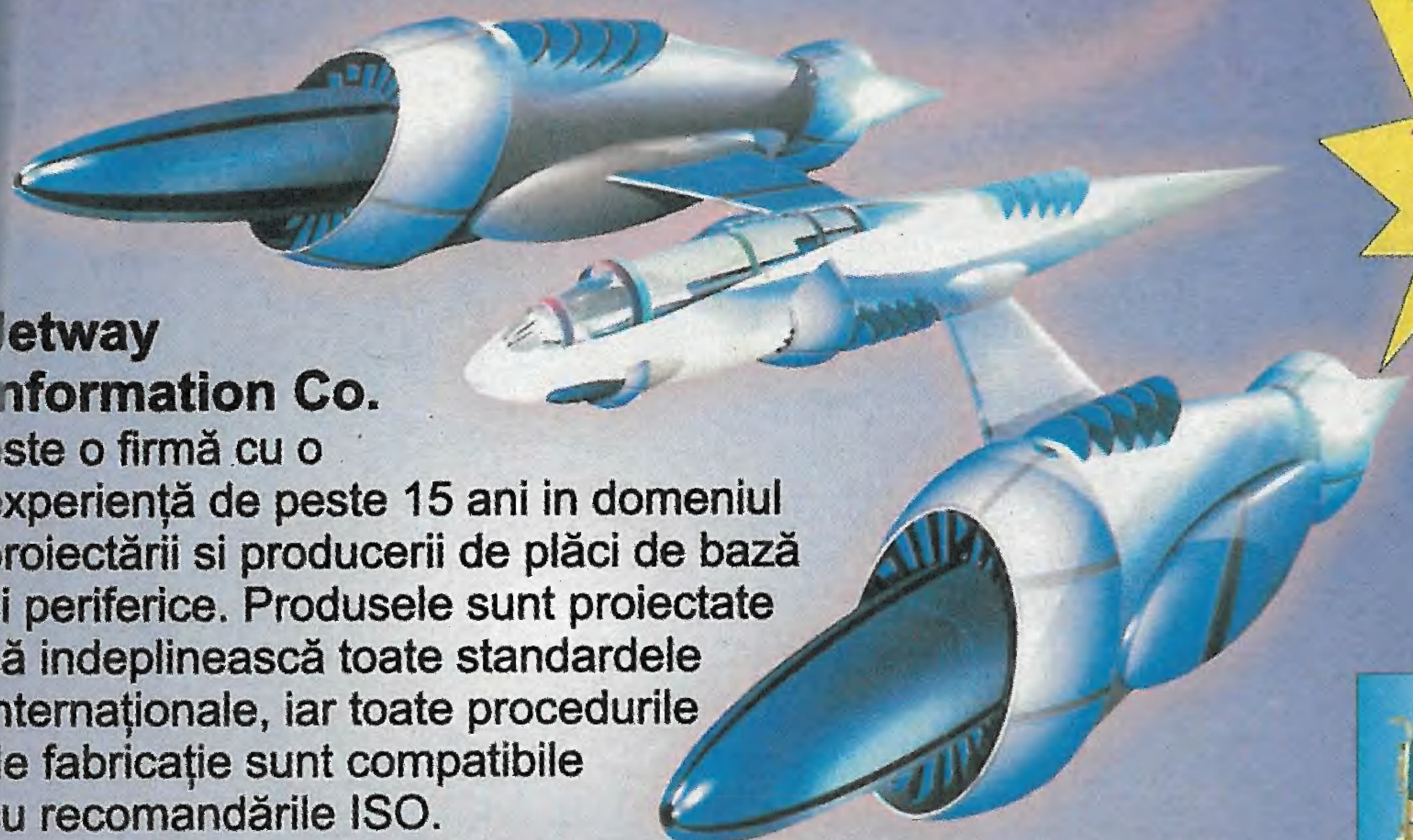
Cryo Studios a scos deja o sumedenie de jocuri bune, ar fi de ajuns să amintesc *Atlantis II*. Totuși, în ultima vreme, au cam dat-o în bară. **Jerusalem** este un joc de aventură în care creștinii, evreii și musulmanii se pregătesc pentru impactul frontal între culturi. Ce noroc totuși că producătorii n-au pus în prim plan analizele politice sau cercetarea științifică a religiilor. Povestirea îmi aduce aminte de vechile întâmplări politiste, cu diferența că aici rolurile principale sunt preluate de credincioși. Acțiunea se derulează în secolul XIV, cu foarte multă vreme în urmă, ceea ce o ambalează parcă... în vată. Totuși e vorba de veșnicul conflict prin care trecem, cu cele mai simple întrebări posibile: ce-i leagă? ce-i desparte? Cei care încă nu sunt inițiați în tainele Bibliei și nu știu despre sacrele secrete din Thora, sau habar n-au despre sărbătorile musulmane, vor avea o mulțime de lucruri de învățat. Jocul este deosebit, deoarece nu ai nevoie de sisteme de întrerupătoare sau mașinării abstracte pentru a rezolva puzzle-urile.

69





# ULTRA PRO COMPUTERS



## Jetway Information Co.

este o firmă cu o experiență de peste 15 ani în domeniul proiectării și producerii de plăci de bază și periferice. Produsele sunt proiectate să îndeplinească toate standardele internaționale, iar toate procedurile de fabricație sunt compatibile cu recomandările ISO.

În plus departamentul de proiectare continuă cercetarea și dezvoltarea noilor arhitecturi pentru a implementa noile soluții tehnice de avangardă în domeniul hardware.

### Placa Video Wonder 7000

- \*NVIDIA GeForce3
- \*RAMDAC : 350MHz
- \*Core Clock : 200MHz
- \*Memory Clock : 460MHz
- \*Memory Interface : 128bit
- \*InfiniteFX engine for full programmability
- \*LightSpeed Memory Architecture for unmatched performance
- \*Surface engine for high-order surfaces and patches



### Placa de Baza 867AS

- \*Support Socket A for AMD Athlon / Duron CPU
- \*VIA 8366 Chipset
- \*266MHz F.S.B. With Double Data Rate
- \*4x AGP mode
- \*On board Ac97 Audio CODEC
- \*Support Ultra DMA 33/66/100 functions
- \*Support PC Health Monitoring On Post Screen
- \*5x PCI, 1xAGP, 1xAMR, 2xDIMM, 2xDDR, 4xUSB

### Placa de Sunet 738S1

- \*CRT 3D audio technology
- \*Supports Microsoft DirectSound 3D
- \*Aureal's A3D Interfaces
- \*Supports two and four channels speaker mode
- \*Full duplex playback and recording with built-in of 16bit CODEC
- Support Win 98, Win 2000, Win NT4.0

## Adresele magazinelor ultra PRO



### IT SUPERMARKET BUCURESTI

B-dul N. Titulescu nr. 64  
Telefon: 01-222.20.36  
Fax: 01-223.22.84



### IT SUPERMARKET BUCURESTI

Sos. Stefan cel Mare nr. 54  
Telefon: 01-211.70.90  
Fax: 01-210.22.76



### IT SUPERMARKET BUCURESTI

B-dul Kogalniceanu nr. 10  
Telefon: 01-310.11.65  
Fax: 01-310.11.62



### CONSTANTA

B-dul Ferdinand nr. 89A  
bl. AR1  
Telefon: 041-615.000  
Fax: 041-618.080



### TIMISOARA

Piata Marasti nr. 1-2  
Telefon: 056-430.599  
Fax: 056-435.638

## Pentru distribuitori



Calea Griviței nr. 397 (piața Chibrit) Tel: 22.44.535 Fax: 22.45.586

BUCURESTI  
B-dul Natiunile Unite nr. 3  
Telefon: 01-33 6.45.63

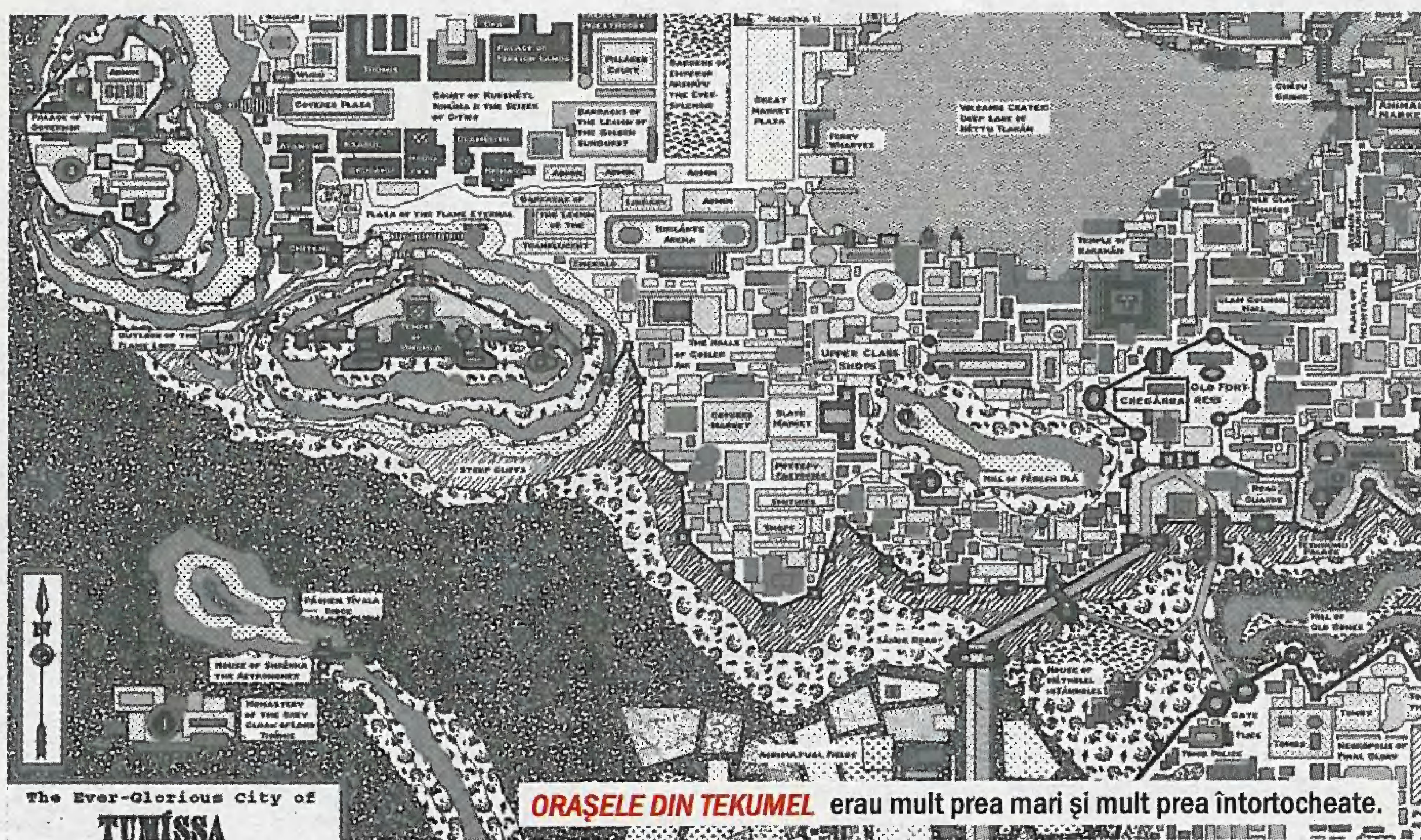
BUCURESTI  
Sos Iancului nr. 59  
Telefon: 01-250.3 9.04



# Great pretenders (II)

După încăierarea dintre D&D și T&T, taberele de jucători s-au scindat.

**Fiecare sistem de reguli și-a făcut proprii fani.**



Între timp, în umbră a apărut un nou joc, care în loc să conteste regulile prea complicate, s-a legat de lipsa unui story bine fondat. Creatorii jocului, Ed Simabalist și Wilf Backhaus au încercat să creeze un ambient mult mai realist și mult mai complex. În 1976, ei au făcut cel mai complicat RPG care a existat vreodată: Chivalry and Sorcery (C&S). Producătorii au abandonat lumea pseudo-medievală a lui Tolkien, inspirându-se din evenimentele desfășurate în Franța secolului XII. Ei n-au reprodus doar ambientul, ci și structura societății: jucătorii trebuiau să-și încadreze personajele într-o categorie socială, formată din nobili, slujitori și clerul Bisericii Catolice. Deși aventurile urmau același tipar, C&S a abandonat multe dintre convențiile stabilite de D&D: locul dungeon-urilor întortocheate a fost luat de câmpii și dealuri, monștrii mitici au fost înlocuiți de vikingi și alte popoare nomade, iar vrăjitorii puteau să-și perfecționeze capacitățile studiind. Singura problemă a jocului a fost faptul că a încercat să introducă tot ceea ce D&D a lăsat pe dinafară. Astfel, jocul s-a îngropat în propriul mecanism interminabil. De exemplu, jucătorii nu numai că trebuiau să precizeze opt atribute, ei trebuiau să stabilească rasa, vârsta, sexul, înălțimea, zodia, starea sănătății mentale, clasa socială, statutul, starea civilă și ocupația tatălui personajului. Jocului nu i-au priit nici regulile de luptă complexe și zarurile cu multe fețe. Atât sistemul de luptă, cât și cel de vrăji se bazau pe tabele ridicol de complicate, care se întindeau pe zeci de pagini. Nici sistemul de skill-uri nu era mai bun, necesitând mai multe aruncări de zaruri decât „Nu te supăra frate!”.

O altă problemă a jocului a fost că a încercat să fie mult prea realist. Clericii trebuia să țină slujbe, cavalerii trebuiau să lupte ore întregi numai ca să-și poată cumpăra o sabie, iar magicienilor le lua atât de mult timp colectarea ingredientelor pentru poțiuni și memorarea vrăjilor, încât nu le mai rămânea timp de aventuri. C&S este cel mai elocvent exemplu al problemelor care izvorăsc dintr-un model prea detaliat. Deși jocul a dispărut la începutul anilor '80, ideea lui de bază a influențat istoria și evoluția RPG-urilor.

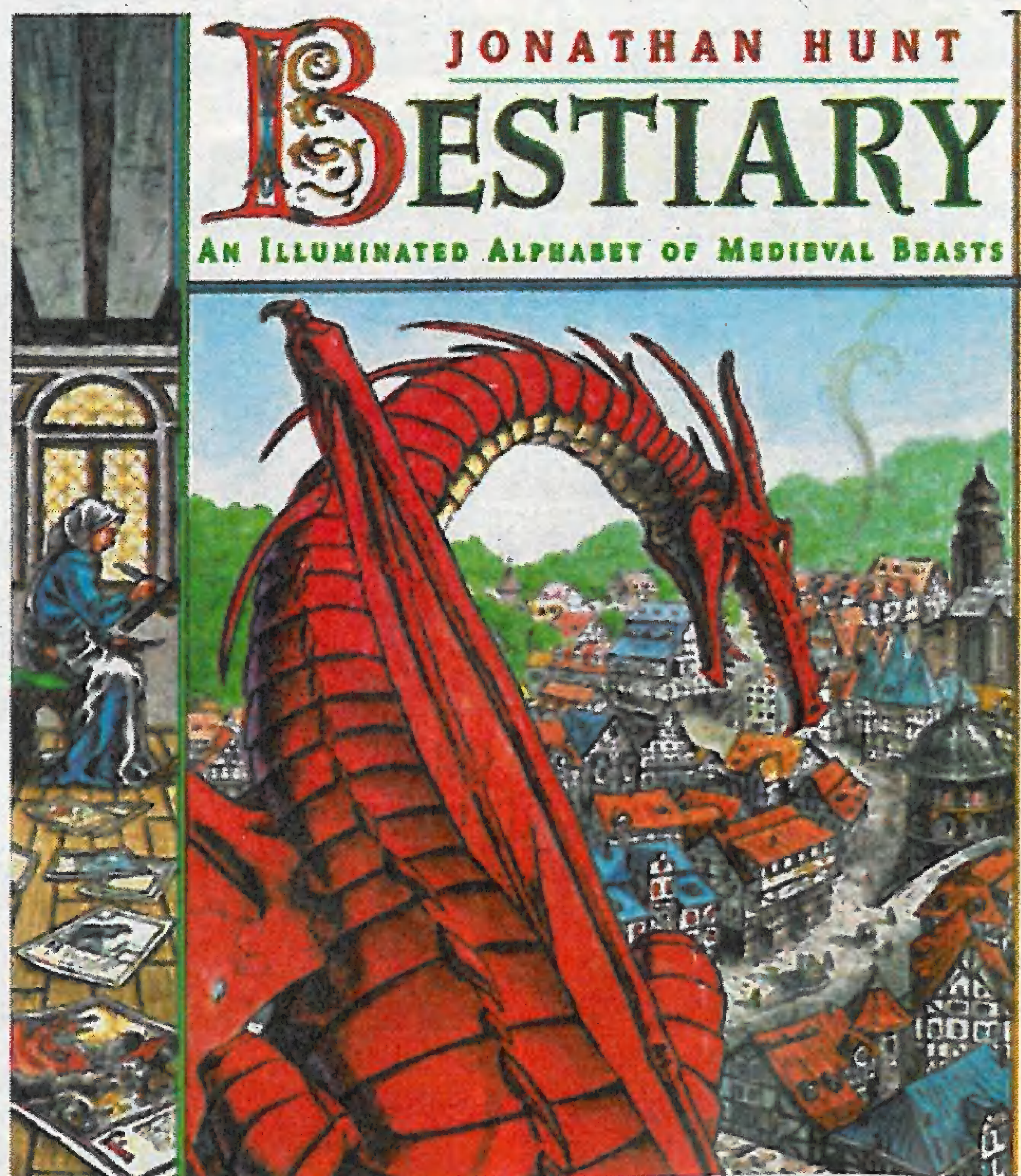
Un joc din umbră, care deși a fost foarte popular, dar n-a tins niciodată succesele financiare ale celorlalți doi a fost Empire of the Petal Throne. Jocul a fost făcut de M.A.R. Barker în anul 1975.

Încă din tinerețe, Barker a fost obsedat de două lucruri: lingvistica și propria lui creație, Tekumel. Acest termen bizar ascunde un univers fantasy, pentru care autorul a creat și un limbaj autentic numit Tsoly-

anu. Din punct de vedere lingvistic, Barker l-a întrecut și pe marele maestru Tolkien. La douăzeci de ani după nașterea lui Tekumel, a apărut D&D. Din cele două, Barker a scos una dintre cele mai ciudate RPG-uri care au existat vreodată. Petal Throne este chiar opusul lui D&D, un joc fără tabele de luptă sau sisteme de vrăji vag definite. Fiecare parte a jocului era bine gândită și structurată. Religiiile și ritualurile inventate de Barker erau inspira-

te din călătoriile sale în India și Asia, și reprezentau un condiment unic al jocului. Această combinație rezultată din grija pentru detalii și elementele culturilor răsăritene au produs un joc aparte, care se desfășura într-o lume imensă. Punctul forte al jocului a reprezentat și motivul eșecului: pentru majoritatea jucătorilor Petal Throne era mult prea complicat și greu de învățat.

ERDEI JĂCINT







## A început sezonul de Formula 1!

În urmă cu doi ani se "elibera pe piață" o nouă versiune a jocului Grand Prix. Grand Prix 3 promitea plimbări cât mai realiste cu bolidul la viteze ce depășesc cu mult 300 km/h. Iar nivelul adrenalinei începea să crească cu cât apăsați mai mult "pedala" de accelerație din cockpitul vehiculului, și aveai o senzație pe care nu ai mai simțit-o până atunci. Așa a fost. Cu sunetul, cauciucurile roase, și multe altele, Grand Prix 3 reușea "să te facă să simți mirosul discurilor de frână încinse" de la frânările sadice din timpul cursei. Geoff Crammond este cel care a realizat

toate versiunile Grand Prix și, împreună cu întreaga echipă de la Microprose, ne vor lăsa cu o impresie mai bună după ce vom juca Grand Prix 4! Imagini demne de filmat, așa se prezintă noua versiune de Grand Prix, vom vedea însă cât de greu e de pilotat în realitate un bolid de Formula 1, fără un pilot automat, fără o frână asistată de calculator. Cu siguranță, în Grand Prix 4 nu vom putea porni de pe loc vehiculul cu cei peste 800 de cai putere! Pe 10 ianuarie 2002 se anunța oficial ceea ce ne va aștepta în această lună, adică Grand Prix 4. Data de "eliberare" oficială pe site era

trecută ca 21 martie 2002, plus câteva zile de întârziere!

Jocul are inclus sezonul Oficial FIA 2001 Formula One World Championship, șoferii fiind tot din sezonul precedent, la fel echipele și circuitele. Motorul de randare va aduce o grafică realistă a luminii, umbrelor pe circuite și pe bolizi. Sunetul va fi și el spațial, astfel încât vom ști exact când vom fi sub un pod sau în tunel. Cred că cei obsedați de Formula 1 vor avea pe monitoare numai Wallpaper-uri cu Grand Prix 4 al lui Geoff Crammond. Iată unul!

DOREL PUCHIANU JR

## Referințele PC Games: Sport

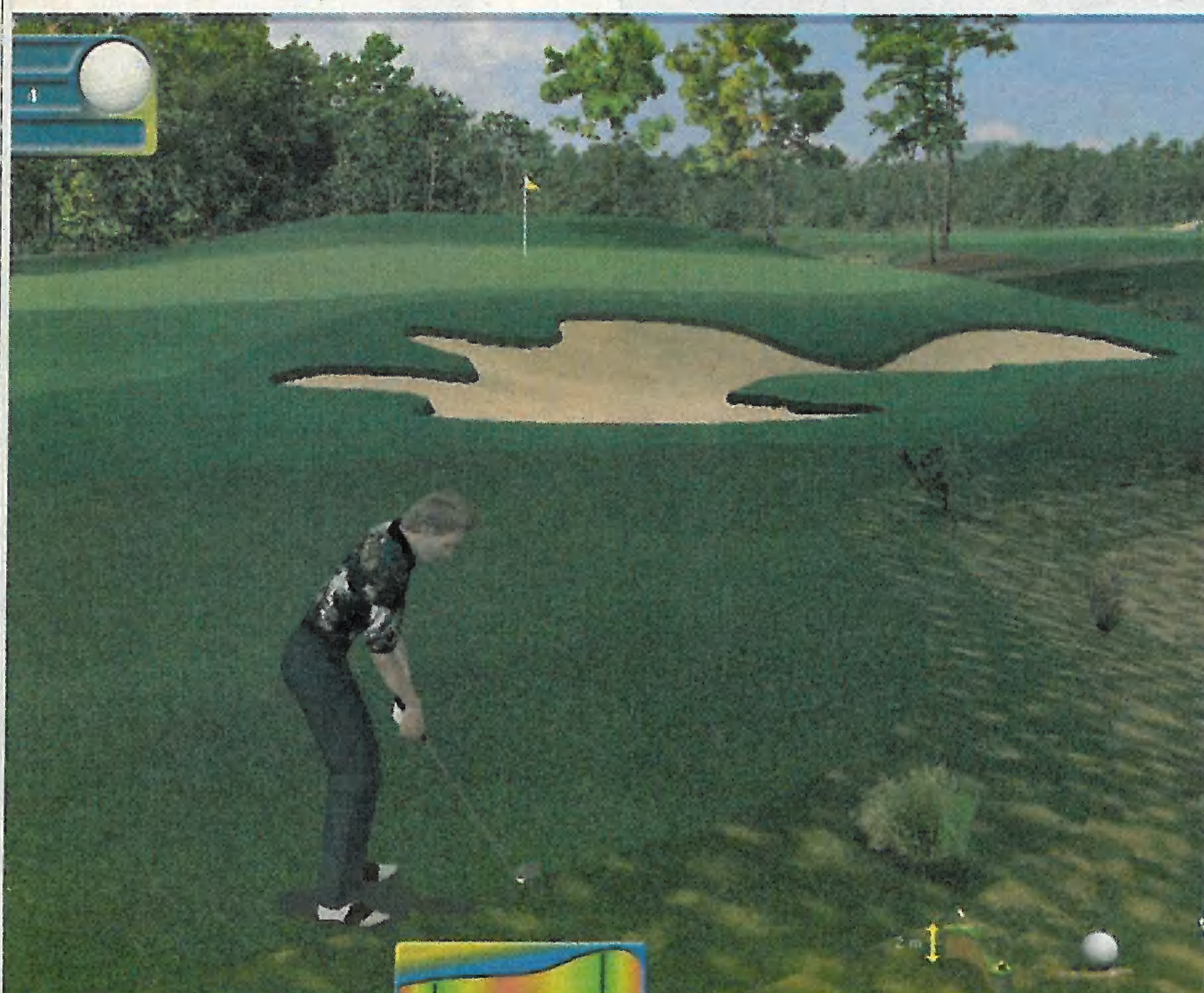
Titlu	Gen	Punctaj
Links 2001	Simulator Golf	90
Need for Speed: Porsche	Curse	90
NHL 2002	Simulator hochei pe gheață	89
FIFA 2002	Simulator de fotbal	88
Motorcity Online	Curse	88
Madden NFL 2002	Simulator de fotbal american	87
Colin McRae Rally 2.0 (Classics)	Simulator de raliuri	87
Jimmy White's Cueball World	Biliard	84
Rally Championship 2002	Simulator de raliuri	82
Moto Racer 3	Simulator de motociclete	82
Tennis Master Series	Simulator de tenis	82
Rally Trophy	Simulator de raliuri	80
PGA Tour Golf 2002	Simulator de golf	78
Microsoft Flight Simulator 2002	Simulator de zbor	76
Mat Hoffman's Pro BMX	Ciclism	76
F1 2001	Simulator de F1	76
Master Rallye	Curse	74
UEFA Champions League	Simulator de fotbal	73
Insane	Curse	73

## CHARTS

Cele mai îndrăgite jocuri de sport ale cititorilor PC Games:

- 1 - **FIFA 2002**  
Simulator de fotbal | EA Sports
- 2 - **NHL 2002**  
Simulator de hochei | EA Sports
- 3 - **Colin McRae Rally 2.0**  
Simulator de raliu | Codemasters
- 4 ▲ **Need for Speed: Porsche**  
Curse | EA Games
- 5 ▲ **MS Flight Simulator 2002**  
Simulator de zbor | Microsoft
- 6 ▼ **Grand Prix 3**  
Simulator de F1 | Infogrames
- 7 ▲ **Tony Hawk's Pro Skater 2**  
Fun-Sport | Activision
- 8 **NOU** **Rally Championship 2002**  
Simulator raliu | Ubi Soft
- 9 ▼ **F1 Racing Championship**  
Simulator F1 | Ubi Soft
- 10 ▼ **Rally Trophy**  
Curse | Jowood





#### CU DOUĂ TĂIȘURI

În vreme ce arhitectura majorității terenurilor de golf e foarte reușită, transpunerea grafică e învechită.

# PGA Championship Golf 2001

Simulator de golf foarte exact **pentru începători și profesioniști**. Grafica e însă slabă.

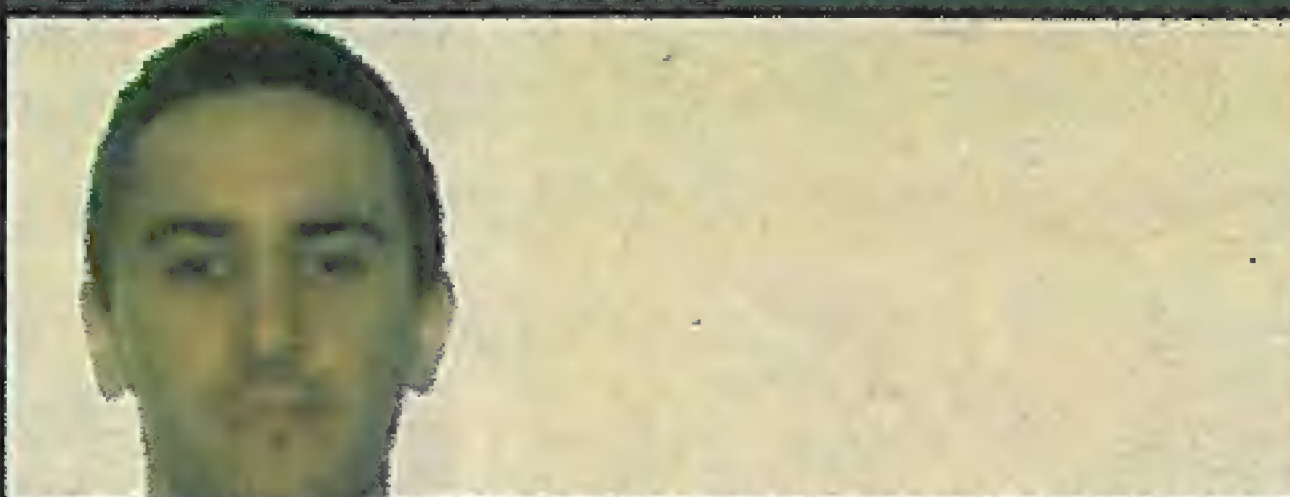
**Î**n cazul versiunii PGA Championship Golf, este vorba de o versiune zugrăvită a celei din 2000. Simulatorul de golf a devenit multifuncțional. Pe CD-ul extra sunt incluse 20 terenuri suplimentare. Noile texture și obiecte permit folosirea editorului și astfel, alcătuirea propriilor terenuri. În afara acestui lucru, mo-

dul multiplayer pentru partide pe Internet, prin modem sau rețea, este mai confortabil. Titlul se remarcă printr-un control simplu și exact, așa cum ne-a obișnuit și predecesorul, indiferent că te folosești de Trueswing sau de varianta "trei clicuri". Mișcarea fizică a mingii este precisă, iar cunoscătorii vor observa micile diferențe între diferitele ti-

puri de sol ale terenurilor. Multitudinea de moduri de joc și opțiuni este un alt punct pozitiv al simulatorului de golf, care vine atât în sprijinul începătorilor, cât și al profesioniștilor. Trebuie luat în calcul faptul că produsul de referință al celor de la Microsoft, **Links 2001**, aduce un nivel grafic cu mult mai bun și se poate achiziționa la același preț.

#### OPINIE

DOREL PUCHIANU



**PGA Championship Golf 2001** pentru genul lui e într-adevar un joc foarte bun!

**PGA Championship Golf 2001** știe cum să-ți aducă buna dispoziție, chiar dacă nu ești un jucător înrăit de golf. Deși jocul poate merge și pe configurații mai lente, însă golful e făcut pentru pc-urile actuale care exită pe piață. Simulatorul de golf are integrat noi texture care îl transformă într-un joc cu o grafică bună. Are în total 33 de terenuri, în care cu siguranță nu vă veți plictisi de verdeața abundentă și de peisajele liniștitoare din fiecare teren. Modul Multiplayer a fost mult îmbunătățit de versiunea precedent. Dacă doriți să vă readuceți buna dispoziție atunci încercați noul golf de la Sierra.

#### PUNCTAJ PGA GOLF 2001

**PRODUCĂTOR** Sierra  
**DISTRIBUTOR** Best Computers

**PREȚ**  
cca. 35 USD

**TERMEN**  
a apărut

**NECESAR**  
CPU 166 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 150 MB

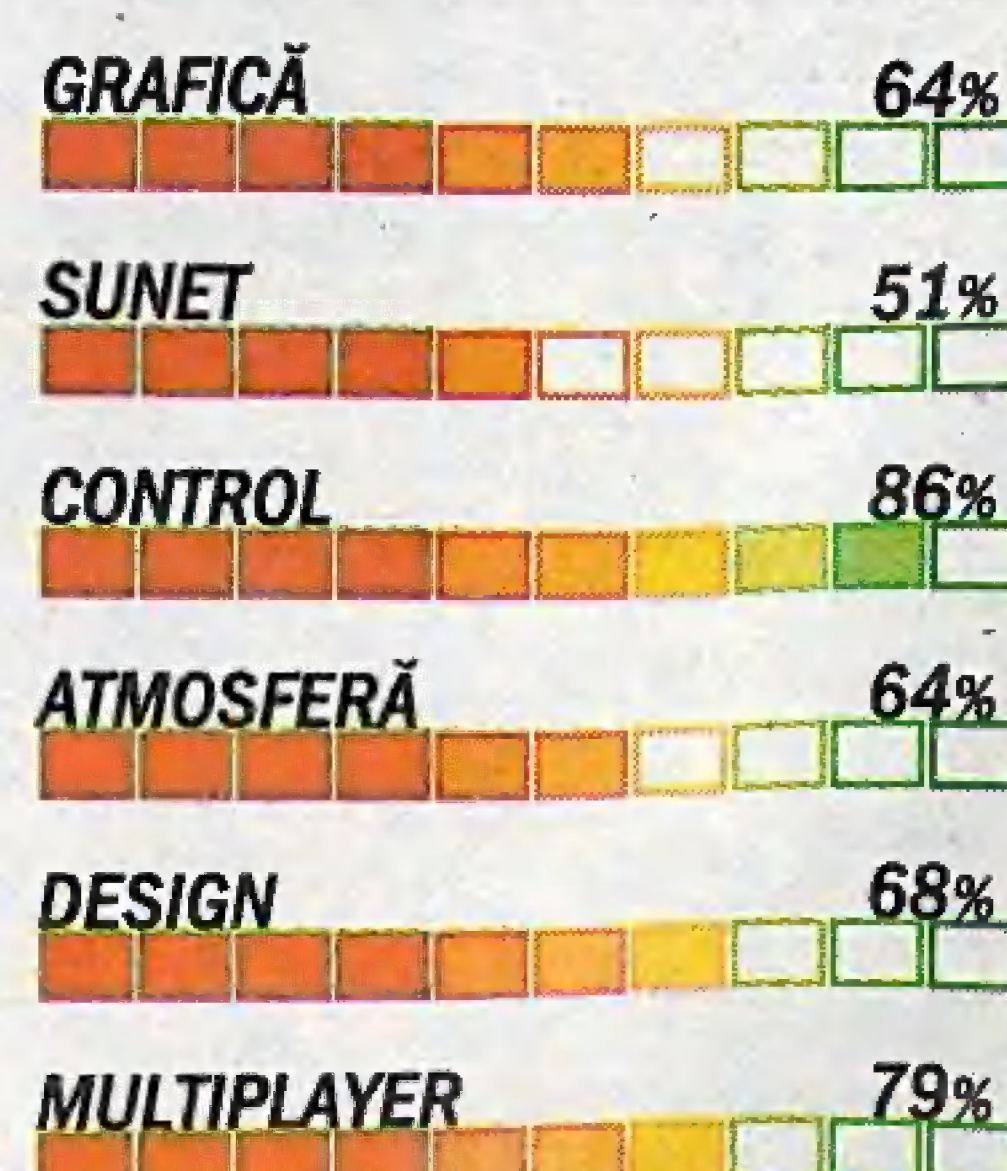
**RECOMANDAT**  
CPU 500 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 600 MB

**SUPORT**  
OpenGL

Force Feedback

**MULTIPLAYER**  
Single-PC 2  
Internet 32  
2 jucător/pachet

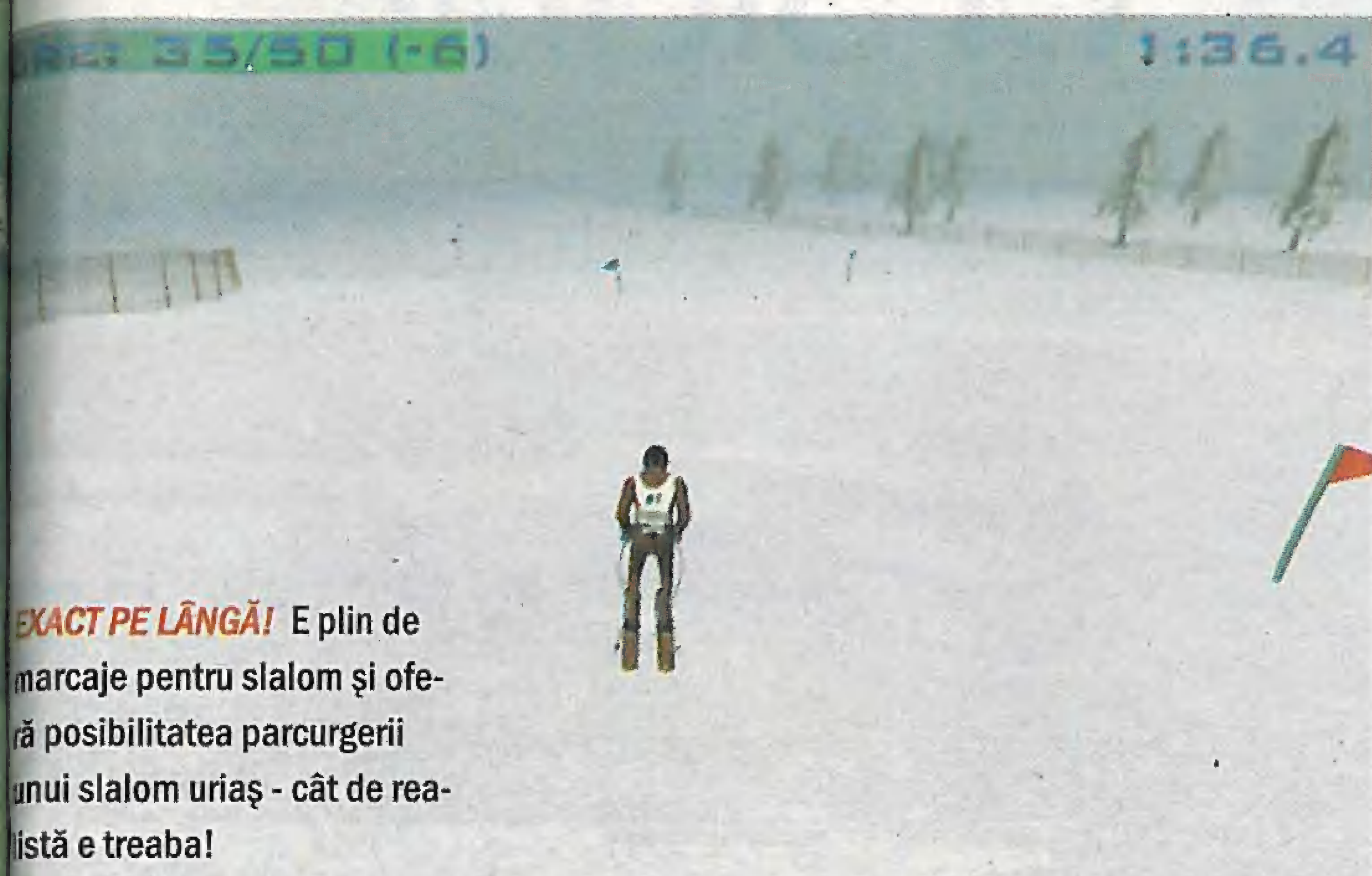
Rețea 8



78



# Winter Games 2002



**EXACT PE LÂNGĂ!** E plin de marcaje pentru slalom și oferă posibilitatea parcurgerii unui slalom uriaș - cât de realistă e treaba!

Producând acest „joc”, Blackstar ar trebui să se înnece în zăpadă de atâta rușine.

**C**u Winter games 2002, Blackstar livrează un nou candidat pentru locurile păstrate în pivniță, după ce apăruse cu Pantoful lui Manitu și Popstars, Programul care, pare-se că a folosit drept model Jocurile Olimpice de la Salt Lake, e din toate punctele de vedere nasol. Deja din punct de vedere al conținutului, orice

fan al jocurilor sportive se va lua cu mâinile de cap, fiindcă dintre cele patru discipline disponibile - slalom, super-G, snowboard și saltul la ski - primele trei sunt presărate doar de erori și aiureli. Spre exemplu, super G e presărat cu porți de slalom, iar distanțele dintre acestea nu corespund. Plecarea la snowboard - sau ce-o mai vrea să fie această probă - nici nu există la jocurile olimpice în forma prezentată aici. Clar, controlul nu e greu și se poate face cu tastatura sau joystick-ul, însă comanda dată prin taste nu se corelează niciodată cu reacția atletului. În plus, pachetul Winter games 2002 depășește orice așteptări în privința graficii, a sunetului, a muzicii și a animațiilor. Luați mai bine Salt Lake 2002 produs de Eidos!

## PUNCTAJ WINTER GAMES 2002

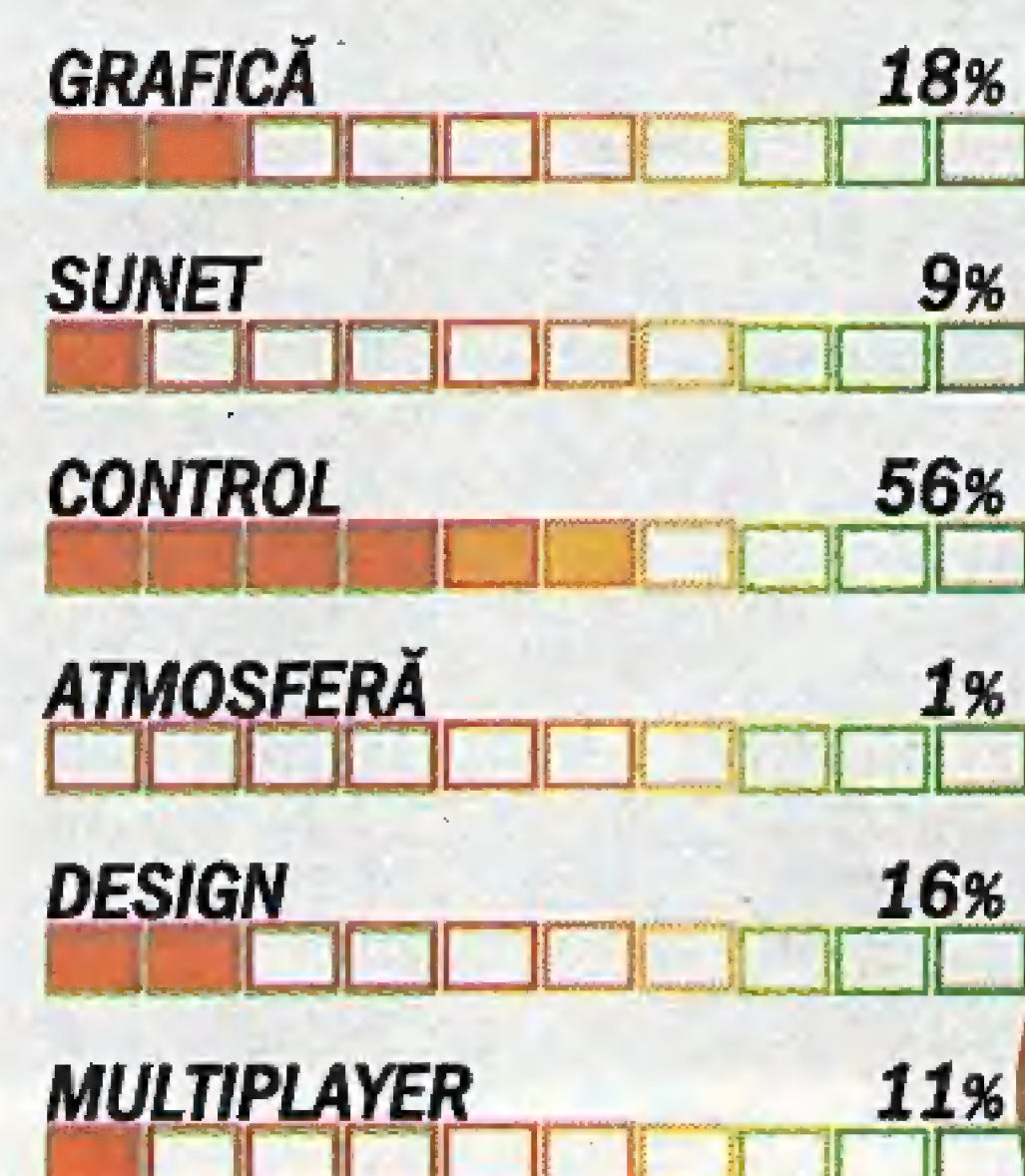
**PRODUCĂTOR** Casual Games  
**DISTRIBUTOR** Blackstar

**PREȚ** cca. 28 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 300 MHz  
32 MB RAM  
HDD: 200 MB  
**RECOMANDAT** CPU 500 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 200 MB

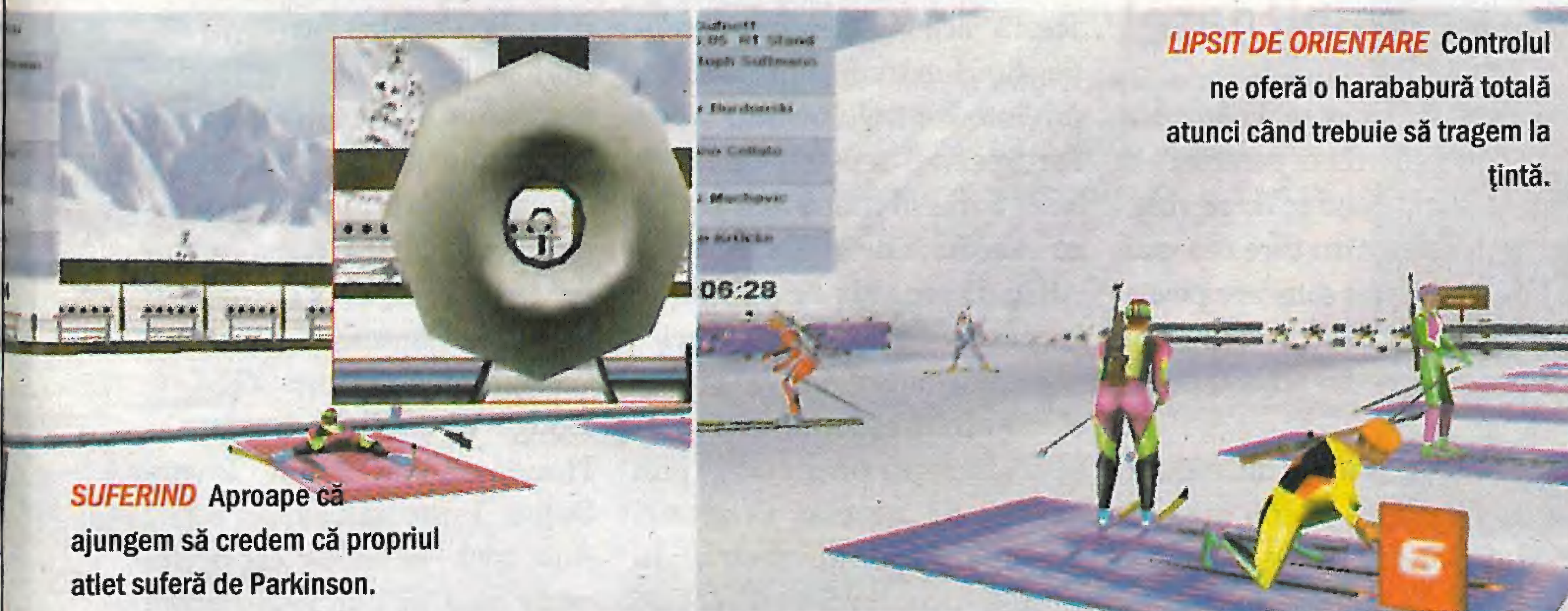
**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

**MULTIPLAYER** Single-PC 10  
Internet -  
10 jucător/pachet



6

# Biathlon 2002



**SUFERIND** Aproape că ajungem să credem că propriul atlet suferă de Parkinson.

**LIPSIT DE ORIENTARE** Controlul ne oferă o harababură totală atunci când trebuie să tragem la țintă.

Acest joc ar trebui să se numească mai degrabă **Aprindere de Plămâni 2002**.

**D**acă pui mâna pe Biathlon 2002 - mai bine eviți acest lucru - e bine să mai achiziționezi încă două lucruri suplimentare: o încheietură artificială pentru mână și o tastatură nouă. Căci, pentru a-ți deplasa atletii pe monitor, e nevoie să trosnești

tastele până amețești. Apoi, fiecare pauză între trageri durează vreo cinci minute, ceea ce înseamnă că extremitatea ta biologică de apucare își va da duhul după doar două curse. Păcat de mână, mai bine pentru nervii tăi. Traseele sunt mai plictisitoare decât o trans-

misiune televizată live de la un concurs de prins pești la copcă, animațiile biatleților arată de parcă fiecare ar purta metale pe sub costumații, iar atunci când ajungi să tragi la tir, totul e atât de inexact încât odată țințit, știi că e o lovitură de începător. Un lucru e clar: dacă îți place Biathlon, e bine să mai înlături moliile din C64-ul pe care îl mai deții și să îți cumperi Winter Games.

## PUNCTAJ BIATHLON 2002

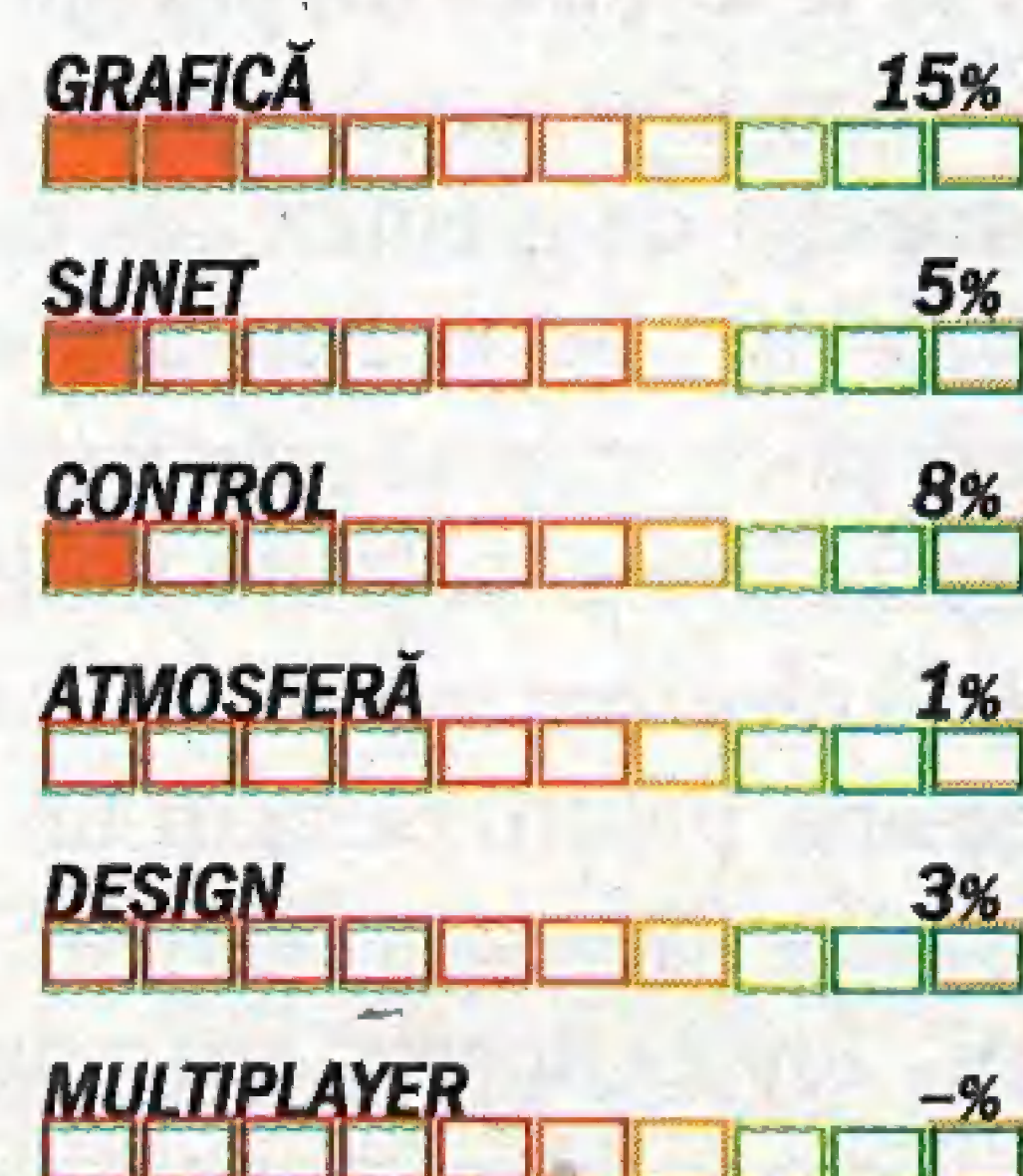
**PRODUCĂTOR** Games Gang  
**DISTRIBUTOR** Infogrames

**PREȚ** cca. 22 USD  
**TERMEN** a apărut

**NECESAR** CPU 500 MHz  
64 MB RAM  
HDD: 100 MB  
**RECOMANDAT** CPU 700 MHz  
128 MB RAM  
HDD: 100 MB

**SUPORT** OpenGL  
Force Feedback

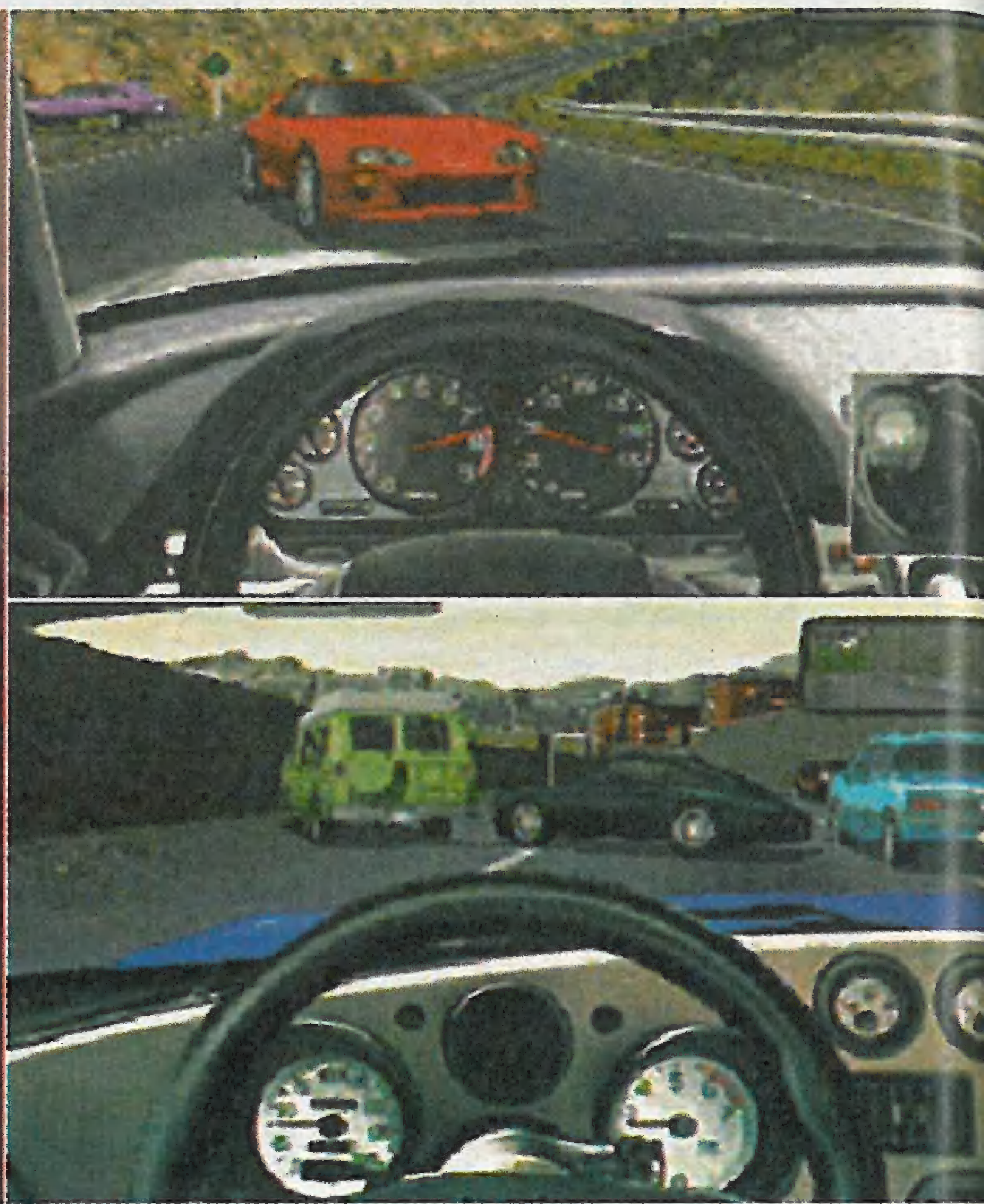
**MULTIPLAYER** Single-PC 1  
Internet -  
1 jucător/pachet



5



# "Nu e pentru cei slabi!"



## Need For Speed e o cursă pe șosea, **aici realitatea este pe monitoare!**

**P**rezentare surprinzătoare a firmei Pioneer, ce mai... trebuie să conduci, aici nu pornești pentru că vrei ci pentru că e necesar! De ce **Need For Speed**? Unii conduc de nevoie, alții au nevoie de viteză! Acesta este motivul pentru care cea mai rapidă mașină din joc atinge 325 km/h - pentru a-i satisface pe cei cu "nevoi"! Să simți sub un singur buton aproape 500 de cai putere e o realizare, pe care cei de la Electronic Arts ne-au adus-o acasă pe un singur CD în anul 1995.

Aici nu poți greși nici să vrei, orice tastă apăsată te duce exact în direcția în care a fost setată! Control de nota 11, nu cred că vreun joc din categoria celor "5 nevoi de viteză" reușește să aibă un control atât de bun ca și prima "nevoie". Și acum să vă traduc: fiecare din cele 7 mașini din **Need For Speed 1** este total independentă. Simți practic fiecare mașină cum se manifestă diferit în curbe, frânează diferit, derapează diferit, totul e atât de real încât numai să te lovească un prieten din greșeală și o să ai senzația că te-a lovit un adversar de pe monitor!

În funcție de greutate, de exemplu Dodge Viper, mașina are stabilitate în curbe. Poți arunca foarte ușor de pe șosea un adversar sau o mașină care circulă regulamentar. Cu Dodge Viper accelerezi foarte bine peste 150 km/h.

Poți să alegi cea mai rapidă mașină pe un traseu plin de curbe și tot degeaba, pentru că sigur un Lamborghini Diablo nu va fi atât de flexibil în curbe ca și Toyota Supra Turbo cu șase cilindri în linie "turbați". Toyota noastră are o direcție foarte precisă la viteze mari și poți tăia o curbă în siguranță și la 120 km/h. Cu Lamborghini-ul schimbând doar la viteza a doua atinge ușor 140 km/h și, din cauza

unei direcții rigide, sigur vei culege toți pomii de lângă șosea. Eu o recomand pe trasee cât mai drepte cu putință! Spre deosebire de celelalte Need-uri acesta face cu adevărat excepție, fiind extrem de realist. În privința controlului doar **Need For Speed 5** reușește să-l egaleze! Sunetul motorului copiat cu exactitate de la fiecare vehicul îți dă senzația de plăcere de la prima apăsare pe "accele-rație". Auzind fiecare cal putere al motorului ești mult mai exact în schimbarea unei viteze, fără să mai fie necesar să arunci privirea către tuometru. În timpul unei curse, frâna de mană are un rol important în curbe și, deși mulți o ignoră, ea te salvează în cazul în care nu apreciezi bine viteza cu care abordezi următoarea curbă. Astfel, spatele vehiculului derapează exact ca în raliuri și "salvezi parapetul de pe marginea șoselei de zgârieturi"! CD-ul vitezoman mai cuprinde: un mic film cu prezentare a fiecărei mașini din pachet, date tehnice referitoare la vehiculele, prețuri, dimensiuni, performanțele bolizilor și imagini

de prezentare de neuitat.

Jocul cuprinde patru moduri: single race - conduci împotriva a opt mașini pilotate de computer; tournament - concurezi pentru locul unu din opt; de asemenea, pe fiecare teren sunt posibili în funcție de dificultate numai bolizi de o anumită clasă. Clasa A cuprinde Ferrari 512TR și Lamborghini Diablo VT. Clasa B cuprinde Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR-1 și Dodge Viper RT/10, iar clasa C Honda Acura NSX, Toyota Supra Turbo și Mazda RX-7; time trial - te testezi cât de repede poți să parcurgi fiecare teren; head to head - trebuie să depășești un singur concurent și cel mai bun câștigă! Mai poți seta la anumite mașini tracțiunea să fie asistată, reușind astfel să pornești mai repede de pe loc. În multiplayer, versiunea de CD poate rula doar pe Internet, maxim opt jucători, iar în versiunea de harddisk pot rula doi pe cablu serial.

DOREL PUCHIANU JR.



## DEMOS

Die Hard: Nakatomi Plaza

Star Wars: Starfighter

Stealth Combat

Warlords Battlecry 2

Virtua Tennis

Redace Squadron

Team Factor

Project Earth

Jerusalem

Freedom Force

Army Men

Mobile Forces

## HARDWARE

GeForce AA set

Hercules

Nvidia Detonator 28.32

Matrox G40

Radeon 1.3

## PATCHES

RtCW update 1.3

Train Simulator

Monopoly Tycoon 1.3

Midtown Madness 2

## TOOLS

Acrobat Reader 5.0

BitDefender Professional

Directx 8.1

Mirc 6.1

MP3 Studio

WinZip 8.1

## VIDEOS

Counter-Strike: Condition Zero

Newerwinter Nights trailer

Project IGI 2

Sudden Strike 2

## SPECIALS

HL Mod AZURE SHEEP

Navy Seals Bots

AvP 2 map pack

Counter-Strike Fusion pack full

Wallpapers

AZURE SHEEP  
HL MOD

**D**e câte ori nu ne-am dorit de la un mod multi-player story, umor, intrigă, suspans? Azure Sheep ne oferă toate aceste ingrediente, fiind un mod hazliu de Half Life. Are tot ceea ce îi lipsește lui Blue Shift și este comparabil ca feeling cu nebunia din They Hunger.



## TEAM FACTOR

**S**tory-ul din Team Factor este unul din zilele noastre, completat cu arme, echipamente și locații realiste. În principiu este vorba de lupta între două echipe adverse, cu o a treia care încearcă îndeplinirea propriului obiectiv, care intră în conflict cu obiectivele celorlalte două echipe.

## CERINȚE SISTEM

Necesar:	CPU 400 MHz, 128 MB RAM
Recomandat:	CPU 750 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D:	Direct3D, OpenGL
HDD:	77,6 MB

STAR WARS:  
STARFIGHTER

**A**cțiunea lui Starfighter se desfășoară imediat după Episodul 1 și veți avea ocazia să pilotați una dintre cele trei tipuri de vehicule, inclusiv elegantul fighter Naboo, pe parcursul celor 14 misiuni singleplayer și eventual, în scenariile multiplayer.

## CERINȚE SISTEM

Necesar:	CPU 400 MHz, 64 MB RAM,
Recomandat:	CPU 1000 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D:	Direct 3D
HDD:	79,8 MB



## PROJECT EARTH

**D**estul de puțin răspândit, genul jocurilor de strategie spațială în timp real și-a cunoscut adevăratele începuturi cu magnificul Homeworld. Ceva mai târziu și fără o concurență serioasă, Lemon Interactive ne propune Project Earth sau Starmageddon. Ești David, un "Sundiver", unul dintre puținii norocoși care dispun de abilitatea de a controla navele Pământului cu mintea. În pregătirile pentru colonizarea unei noi planete, Sundivers sunt interceptați de o flotă de nave aliene. Noi îți dorim succes și tradiționalul "Return in one piece!"

## CERINȚE SISTEM

Necesar:	P III 700 MHz, 256 MB RAM
Recomandat:	P III 1000 MHz, 128 MB RAM
Suport 3D:	Direct3D



# Cititorii întreabă, PC Games răspunde

## I got the flag!

Salut redacție,

sunt un proaspăt fan al revistei, pe care o cumpăr din luna ianuarie 2002. Până atunci citeam revista de la un prieten, dar nu mai putem rezista fără acest suvenir acasă. În

aceste ultime numere, am putut citi despre cele mai așteptate jocuri. Da, am fost și eu pe gardul primăriei... știți voi "Unreal is Real" (scrisoarea unui alt fan înrăit de Unreal). Ultimele numere au fost extraordinare prin prezența hiturilor Unreal 2 și Unreal Tournament 2, ele fiind ca o bombă pentru mine, și am decis că trebuie cu orice preț să vă scriu. UT 2? Cum? ...vehicule și puncte de experiență?... Am fost șocat, atât de șocat, încât m-am întors acasă pentru bani, lipsind astfel de la prima oră la școală. Dar, ce mai contează, când eu aștept de peste un an o continuare a celebrului UT? Când am văzut noutățile din UT 2, nu am putut să rămân indiferent, a trebuit să-mi dau cu părerea. Cu ajutorul engine-ului Unreal Warfare, UT 2 va fi cu siguranță o operă de artă. (...)

UT 2 vine cu o grămadă de noutăți: posibilitatea de a câștiga puncte de experiență, vehiculele care sunt cireasa de pe tort, însă eu cred că noua politică a armelor este un risc destul de mare pentru gameplay.

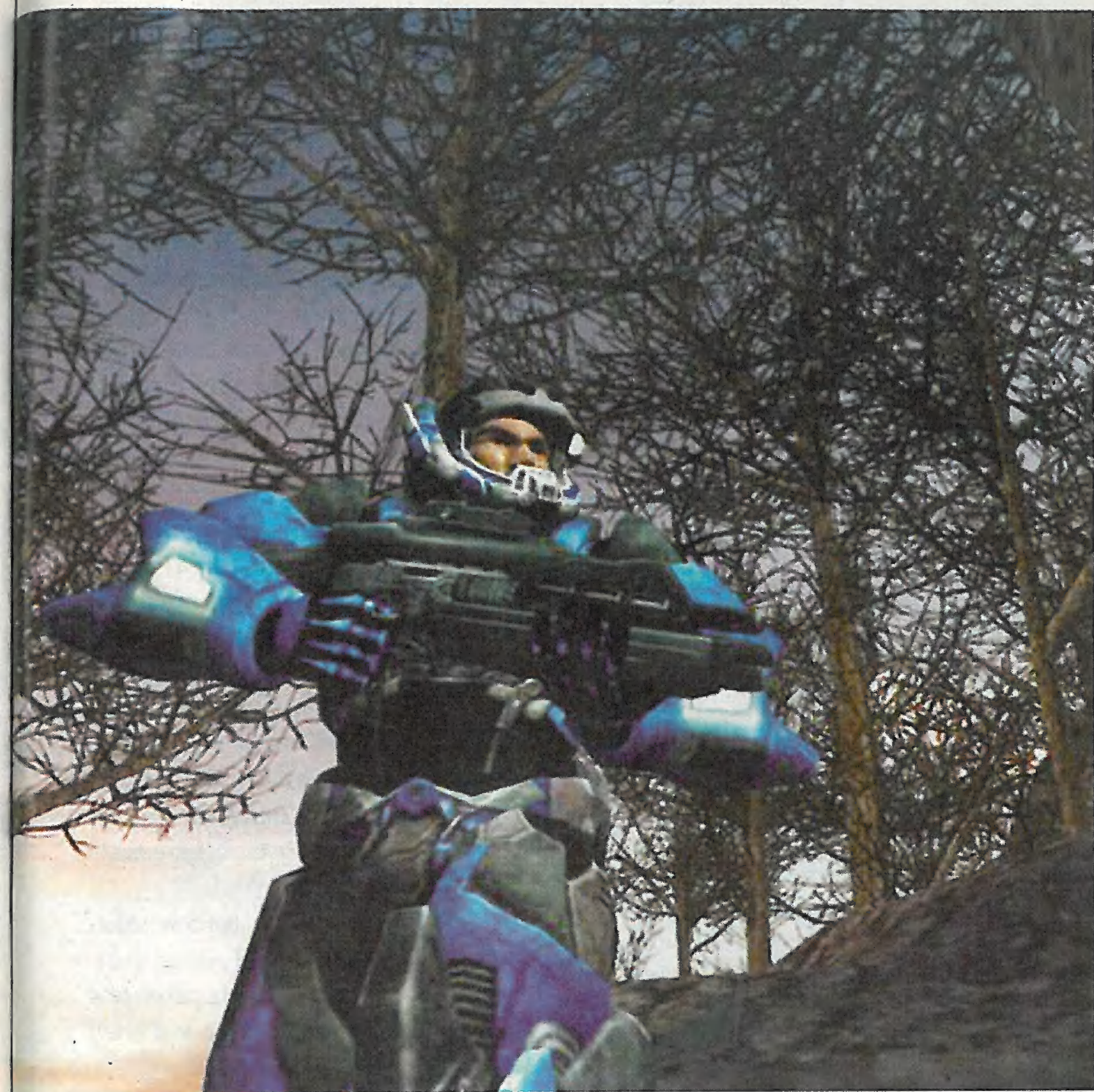
În final, mii de mulțumiri pentru articolele gen U 2 sau UT 2, care sunt publicate în România numai de PC Games.

Cât mai lungă să fie existența voastră, că nu știu ce ne-am face fără voi...

Andrei Bogdan din Iași:  
"Heil Unreal!"







Heil Andrei (sau Bogdan)!

Am apreciat franchețea scrisorii tale și îți mulțumim pentru cuvintele de laudă. Ne bucurăm că revista noastră îți satisface așteptările și te asigurăm că vom mai prezenta materiale despre cele două continuări Unreal, mai ales că se apropie E3.

Să știi că stai de vorbă cu un fan Unreal Tournament, care ar fi încântat să captureze steagul alături de tine pe Net. Jocul se apropie de perfecțiune, fiind favoritul meu pentru un multiplayer party. Și eu aștept cu sufletul la gură să văd cum vor influența noutățile lui UT 2 gameplay-ul efectiv. Temerea mea este că implementarea vehiculelor și a punctelor de experiență vor fragmenta inutil acțiunea pură. Adică, cine joacă UT o face pentru că este amator de adrenalină în rețea, lupta fiind una de arenă. Cât despre noua politică de a lăsa toate armele în joc de la început, eu cred că va prinde bine. Îmi amintesc de câteva partide în care trebuia să tot cobor prin niște beciuri ca să-mi iau arma favorită, pierzând astfel tempo-ul. Și, încă ceva, salutul tău este unul de fan R4CW!

Cover me! I got the red flag!

## DESPRE DUMNEAVOASTRĂ

Răspundeți la întrebări și expediați talonul până la 10 mai.

### CHESTIONAR PC Games 4/2002

1. Cum considerați acest număr al revistei PC Games?

- ☐ Excelent ☐ Suficient ☐ Foarte bun ☐ Mediocru  
☐ Bun ☐ Insuficient

2. Care articol(e) din acest număr v-a plăcut mai mult?

3. Care articol(e) din acest număr v-a displicut mai mult?

4. Ce sugestii aveți?

5. Ce articole (rubrici) din revistă considerați că pot fi incluse pe CD-ROM?

6. Cărui games-designer ați dori să-i luați interviu?

7. Aș dori ca următoarele informații să fie adăugate testelor și avanpremierelor:

8. Ce teme ați prefera să întâlniți mai des în PC Games?

#### HARDWARE

9. Ce calculator folosiți? (specificați marca, modelul, procesorul și viteza în Mhz)

Numele: \_\_\_\_\_ Prenumele: \_\_\_\_\_

Adresa: Localitatea \_\_\_\_\_ Jud. \_\_\_\_\_

Str. \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_

Cod poștal: \_\_\_\_\_

Telefon/Mobil: \_\_\_\_\_

Data/luna/anul nașterii: \_\_\_\_\_

Specificați numărul membrilor familiei: \_\_\_\_\_

#### Studii:

- ☐ școală generală  
☐ școală profesională  
☐ liceu  
☐ postliceal  
☐ colegiu  
☐ facultate

#### Venitul lunar al familiei:

- ☐ până la 2mil. lei  
☐ 2-3 mil. lei  
☐ 3-4 mil. lei  
☐ 4-5 mil. lei  
☐ 5-6 mil. lei  
☐ peste 6 mil. lei

10. Mă interesează următoarele componente:

#### CD

11. Care demo v-a plăcut în mod deosebit?

12. Care reportaj video v-a plăcut în mod deosebit?

#### YOUR #1

13. Jocul dumneavoastră preferat (un singur răspuns):



## RtCW vs MoHAA

Hello PC Games

În primul rând, scuzați-mi caligrafia și ortografia. De când m-a lă-

sat HP-ul în pană, îmi scriu de mână scrisorile. Așa... Să ne întoarcem la oile noastre. Am văzut într-un articol din numărul pe februarie sintagma "Shaving Private Ryan" și vreau să întreb, deoarece eu nu am realizat, dacă este o glumă sau o greșală de ortografie!?!?

Ați făcut în același număr un test, comparând MoHAA cu RtCW și învingător a fost declarat Castle Wolfenstein. Eu am terminat Castle Wolfenstein și pot să

vă contrazic deoarece în articolul vostru ați zis că durează cam 25 de ore. Pe "easy" mi-a luat două săptămâni, cu câte 2-3 ore pe zi. Pe "hard" mi-a luat 3 zile să trec de prima misiune. (...)

Și acum să trecem la Medal of Honor. Am reușit să termin primele 3 subpărți ale misiunii II și pot să vă zic că începusem să mă cred Bruce Willis și eram gata să-i omor pe toți nazisții. Feeling-ul mi s-a părut EXTRAORDINAR, iar sunetul "demn de un film", ca să vă parafrzez. Am terminat niște misiuni doar cu 25-35 % din viață. (...)

În rest, numai bine, revista... OK; articolele... OK; CD-urile... OK; numărul de pagini... NOT OK. Am observat în ultimele luni o scădere cantitativă, nu și calitativă a numărului de pagini. De ce? (...) Poster... nu vă cer; îmi ajung wallpaper-urile. Ce să cer... o mai mare obiectivitate.

(...) Și mai faceți și voi concursuri mai des și aranjați-vă site-ul deoarece este deplorabil și este păcat ca o revistă ca PC Games să nu aibă și un site ca lumea. (...)



### FLASH

14. Se găsește PC Games la chioșcul dvs. preferat?

- ☐ Da.
- ☐ Da, dar sunt puține exemplare.
- ☐ Vanzătorul ar vrea să primească \_\_\_\_ exemplare.
- ☐ Nu.

15. Cât sunteți dispus să plătiți pentru un joc de top original al cărui conținut nu depășește dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?

- ☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei ☐ 400.000-500.000 lei
- ☐ peste 500.000 lei

16. Pentru topul PC Games propuneți următoarele jocuri:

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

17. Emisiunea TV preferată

.....

18. Ce posturi de radio ascultați mai des?

1. ....
2. ....
3. ....

19. Ce reviste citiți cel mai des în afară de PC Games?

1. ....
2. ....
3. ....

20. Ce cotidiane citiți cel mai des?

- ☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România Liberă ☐ Gazeta Sporturilor ☐ Cronica Română ☐ ProSport
- ☐ Curentul ☐ Transilvania Jurnal ☐ Ziua ☐ Cotidianul ☐ Jurnalul Național ☐ Azi ☐ Evenimentul Zilei

21. Aș dori să primesc informații pentru domeniul

- ☐ calculatoare ☐ multimedia ☐ jocuri PC ☐ console Play Station ☐ jocuri Play Station ☐ Internet

22. Cum ați aflat despre revista PC Games?

- ☐ radio ☐ TV ☐ presă ☐ chioșc ☐ afiș ☐ prieteni ☐ altele

23. Unde vă petreceți timpul liber?

- ☐ discotecă ☐ săli de jocuri ☐ cinematograful, teatru ☐ Internet cafe ☐ baruri, restaurante ☐ altele

24. Având în vedere profesia sau viitoarea dvs. profesie, semnați mai jos softurile pe care le apreciați necesare?

.....

25. Pasiunea mea este

.....

26. Formația muzicală preferată/cântărețul preferat

.....

### TALON DE ABONAMENT

☐ 3 luni - 230.000 lei ☐ 6 luni - 450.000 lei ☐ 12 luni - 810.000 lei

Decupați talonul din revistă și trimiteți-l într-un plic pe adresa redacției PC Games România, str. Simion Bărnuțiu nr. 30, bl. PB 9, ap. 3, 3700, Oradea, județul Bihor. Sunt de acord că informațiile din acest talon să fie introduse în baza de date a sc PAM Grup srl.

Baza de date constituie proprietatea nevandabilă a PAM Grup SRL. Semnătura

.....



Voi toți realizați o revistă de nota 10,2, pe o scară de la 1 la 10. Îmi face plăcere să o cumpăr, deși numărul din februarie l-am găsit de abia în 3 martie prin Brașov.

Sorin a.k.a. CKN

Bună Sorine a.k.a. CKN!

Dacă mai ai de gând să ne scrii foiletoane trimite-le te rog pe e-mail, asta ca să nu mă mai înjure tehnoredactorii. Cât despre ortografia ta, it's not that bad, nu am folosit decriptorul Recognita pentru a-ți citi scrisoarea.

Dragul meu CKN, "Shaving Private Ryan" sună a glumă pentru 3 miliarde de oameni de pe planeta asta. Îți recomand să ascuți un pic de Sex Pistols necenzurat și vei auzi ceva și mai tare: "God Shave The Queen!". Da, a fost o glumă și încă una bunică.

Cât despre comparația amintită de tine, ne-am ferit să ne pronunțăm definitiv în favoarea unuia sau altuia, fiind mai degrabă un meci nedecis. Sunt jocuri superbe și diferite, fiecare cu avantaje și dezavantaje. Ne contrazici în privința orelor de joc necesare pentru a termina RtCW. Când vei fi jucat un sfert din jocurile testate de noi nu-ți vor trebui nici 25 de ore să termini RtCW. Believe me, boy!

Suntem perfect de acord cu laudele tale la adresa lui MoHAA, pe care personal l-am

epuizat în trei zile. Satisfacție garantată!

Mersi de aprecierile și observațiile la adresa revistei, pe care te asigur că ne străduim să o facem cât mai profesionist cu putință. Sperăm și noi să revenim la un format mai mare, însă cu economia asta de piață... Ne ceri să fim mai obiectivi. Ar trebui să fii mai explicit.

Concursuri vor fi, de site se ocupă de curând un meseriaș, iar termenul de apariție va fi respectat. Și să vezi ce poster o să punem în numărul viitor!

## Troubleshooting

Dragă PC GAMES,

aș dori ca scrisoarea mea anterioară și aceasta să le treceți în revista cu nr. 04 care "apare" în 19 aprilie. Aș dori ca revista să ajungă destul de repede la abonată, deoarece eu m-am abonată ca să citesc revista când apare și nu să văd că la chioșcuri se vinde și eu nu am primit-o deoarece este foarte neplăcut.

Îmi place ideea cu cuponul de jocuri și chiar cred că am să comand unele, însă ați putea edita pe ultimele pagini o listă cu jocuri (mai multe decât pe cupon și nu softuri educaționale) și adresele on-line sau telefonul, pentru că nu prea am încredere în jocurile originale din România.

Ex.: Am fost să-mi cumpăr un joc de la un magazin en-gros. Când am ajuns acasă am desfăcut cutia și carcasa CD unde spre neplăcerea mea nu se mai afla CD-ul. Aș dori să știu de unde pot cumpăra în Cluj jocuri (Patrician 2, Anno 1603, Civ I, II).

Cred că ați putea da și jocuri mai bune pe CD deoarece aș dori să încerc jocurile înainte să le cumpăr. (...)

În afară de aceste probleme, țineti-o tot așa PC Games.

Cu drag, Octavian Roșu

Salut Tavi!

Iată că ți-am îndeplinit dorința și ți-am publicat scrisoarea. Din necazurile tale cu revista și jocul deduc că ești nițel cam ghinionist. Într-adevăr, e cam neplăcut să primești mai târziu revista, însă aici împărțim vina cu poșta română.

Catalogul Gama cu oferta de jocuri îl vei primi actualizat de acum încolo, însă să știi că și softul educațional are un rol important.

Pățania ta cu jocul original e cam stranie, admit, dar în acest caz trebuia să te adresezi OPC-ului.

Deocamdată nu știu de unde poți cumpăra jocuri în Cluj (tu ar trebui să știi mai bine decât noi), însă ne-ai dat o idee: să prezentăm locurile fierbinți din țară unde se găsesc jocuri originale.

Ești nedrept când spui că ar trebui să punem și jocuri mai bune pe CD, căci, dacă nu mă înșel, demo-urile noastre sunt în mare parte jocurile testate și chiar cele cu punctaje mari. CD-ul din numărul viitor te va convinge.

Și noi îți dorim să o ții tot așa!





# Enciclopedia

## Iumii Jocurilor

A

### AI (prescurtare de la Artișal Intelgeans (engl.), Inteligență Artificială)

Este un basm răspândit foarte larg, la fel ca povestea cu monstrul din Loch Ness. Baza ideologică: într-un joc PC există la adversarii virtuali ceva asemănător cu inteligența umană. Baza tehnologică: credința în ceva asemănător inteligenței umane, implementată unui computer. În realitate, prezența lui "Nessie" este mai credibilă decât existența AI-ului.

B

### Bird Eye (Bărd ai - Perspectivă aeriană)

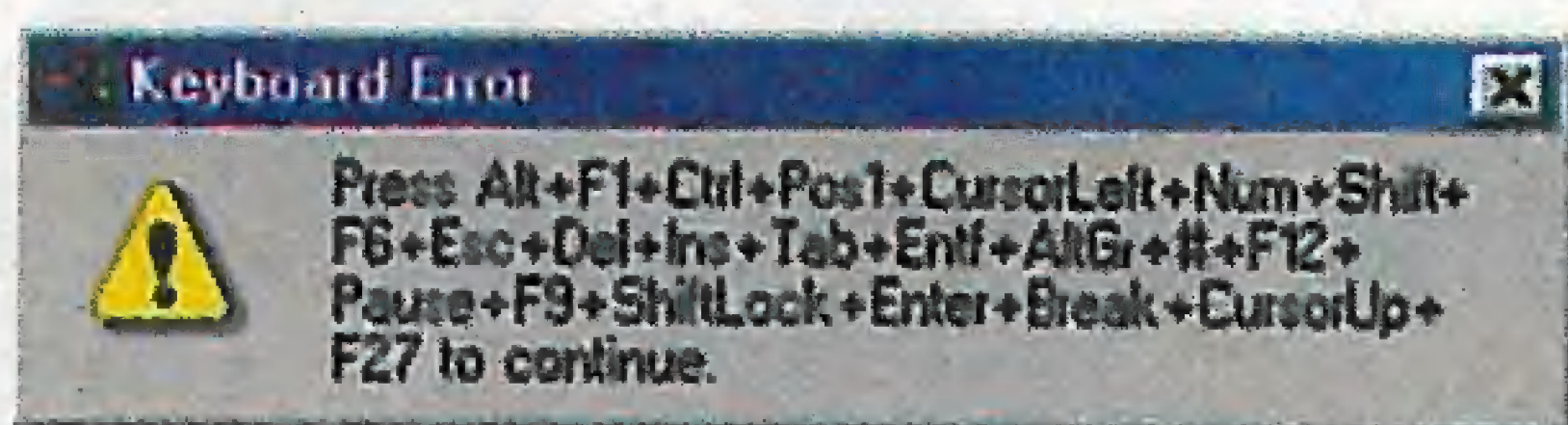
Se vede de sus. E folosită mai mult în jocurile de strategie. Ajută la obținerea unei bune perspective. E creată de programatori fără experiență în engine-urile 3D.



D

### Driver (Draivăr)

E necesar unui sistem. Funcționează întotdeauna. Îți este util la folosirea unui scanner sau a unui joystick, dar și la componente mai importante, cum ar fi plăcile grafice. De obicei, conlucrează cu sistemele (vezi Windows), dar are o durată de viață scurtă. În numai două săptămâni, unele devin istorie.



M

### Mana (pronunțat mana)

Apare mai ales în jocurile fantastice. Definește o putere care-i conferă eroului aptitudinea de face cele mai imposibile lucruri. Se folosește mai ales în legătură cu vrăjitorii și magii. În viața reală, echivalentul manei este alcoolul, care se pare că face posibilă apariția unor aptitudini similare. La fel de irațional ca îngurgitarea alcoolului, niciodată nu te saturi de utilizarea manei.

N

### Nickname (pronunție: Nicneim)

Se folosește în locul numelui propriu. În principiu, apare doar "online". De multe ori acesta descrie personalitatea (nomen est omen). Până în prezent era un caz pentru psihologi. De regulă, porecla este dată de alte persoane, de exemplu "fraierul", "grasul".

O

### O mie unu dalmățieni

Trupeții circulă ca pe bulevard, chiar dacă urmează să moară. În scenariile squad-base, legile lui Murphy se aplică cel mai bine, personajul vital misiunii tale moare primul. Pe lângă asta, mai trebuie să fii atent la colegii de echipă cu ambiție, planuri, perspective sau care-și arată fotografia iubitei tuturor. Stau prin preajmă. Ultimele cuvinte ale celor care sunt de partea voastră și se află pe moarte vor fi întotdeauna coerente și semnificative.



R

### Rolling - CD inscripționabil (răuling sidi)

Sunt grobieni și neprietenoși. Devin astfel cei care nu au reușit să inscripționeze un CD. De asemenea, pot fi clienți nemulțumiți de ofertele magazinelor.

S

### Savegame (seivgheim)

Salvează datele la un anumit moment. E de folos mai ales în jocurile de acțiune. Câteodată nu merge atunci când ai mai mare nevoie. Pentru a câștiga, trebuie să apelezi mult la această funcție.

S

### Secvențe intermediare

Sunt întâlnite în jocurile prea lungi și plictisitoare, pentru a mai trezi jucătorul. De obicei au sunet bun și imagini reușite. Din păcate, pot fi și combinații nereușite. Ocupă, de regulă, 87% din necesarul unui joc pe hard. Nu sunt absolut necesare în joc. Sunt realizate de către programatorii sadici, doar așa, pentru a chinui jucătorul.



U

### USB (usebe) (Universal Serial Bus)

Conectează anumite aparate la PC, iar în timpul instalării ar fi bine să fie oprite. Sunt cunoscute pentru diversele posibilități de conectare (CD Writer, imprimantă, scanner, mouse).



W

### Windows (uindăuz)

Este sistemul de operare cel mai răspândit, folosit și ca izvor de imagini frumoase pentru screensaver. Este disponibil în multe versiuni și apare din nou în fiecare an. De obicei este compatibil, iar imaginile frumoase se regăsesc de fiecare dată.



X

### XP (icspe)

Este versiunea actuală de Windows și vine de la Xpensive, nu de la Xperience. Cică rulează în 16 milioane culori, în timp real. Din păcate însă, infectează PC-urile noi-nouțe.

Y

### Ypsilon (Ștecher)

Conectează două aparate la același port și este folosit mai ales în comunitățile creștine care au credință. A fost descoperit de către pompierii care încearcă să stingă focul prețurilor prea mari.





ei 10 eroi de redacție au pornit în căutarea prințesei lor, răpită de Lordul Întunecat.

# Pe Colț

Kitmanul Dorel jr. lichidează rapid gărzile temniței, eliberând trupa din cetatea dușmanilor.

Bandiții le ies în cale, însă pistolarul Ionuț Căpâr îi pune pe fugă cu noul Colt optic.

Deși barbar, masivul Marius pune elegant dragonul de foc cu sulfa-i letală.

Printr-o săritură, elful Jacint, cu sabia și urechile mereu ascuțite, aterizează în mijlocul orcilor, eliberându-le sufletele pe rând.

Răzvrătit din fire, îndureratul Zoli își face singur dreptate și îi găurește pe cei ce i-au răpuit CD-ul.

Protejat de armura grea, paladinul Ciprian I atacă strâmbul Behemot, decapitându-l cu sabia sa binecuvântată.

Înconjurat de o hoardă de alieni, marineul Mișu își împarte plumbii în stânga și-n dreapta, cu dărnicia-i proverbială.

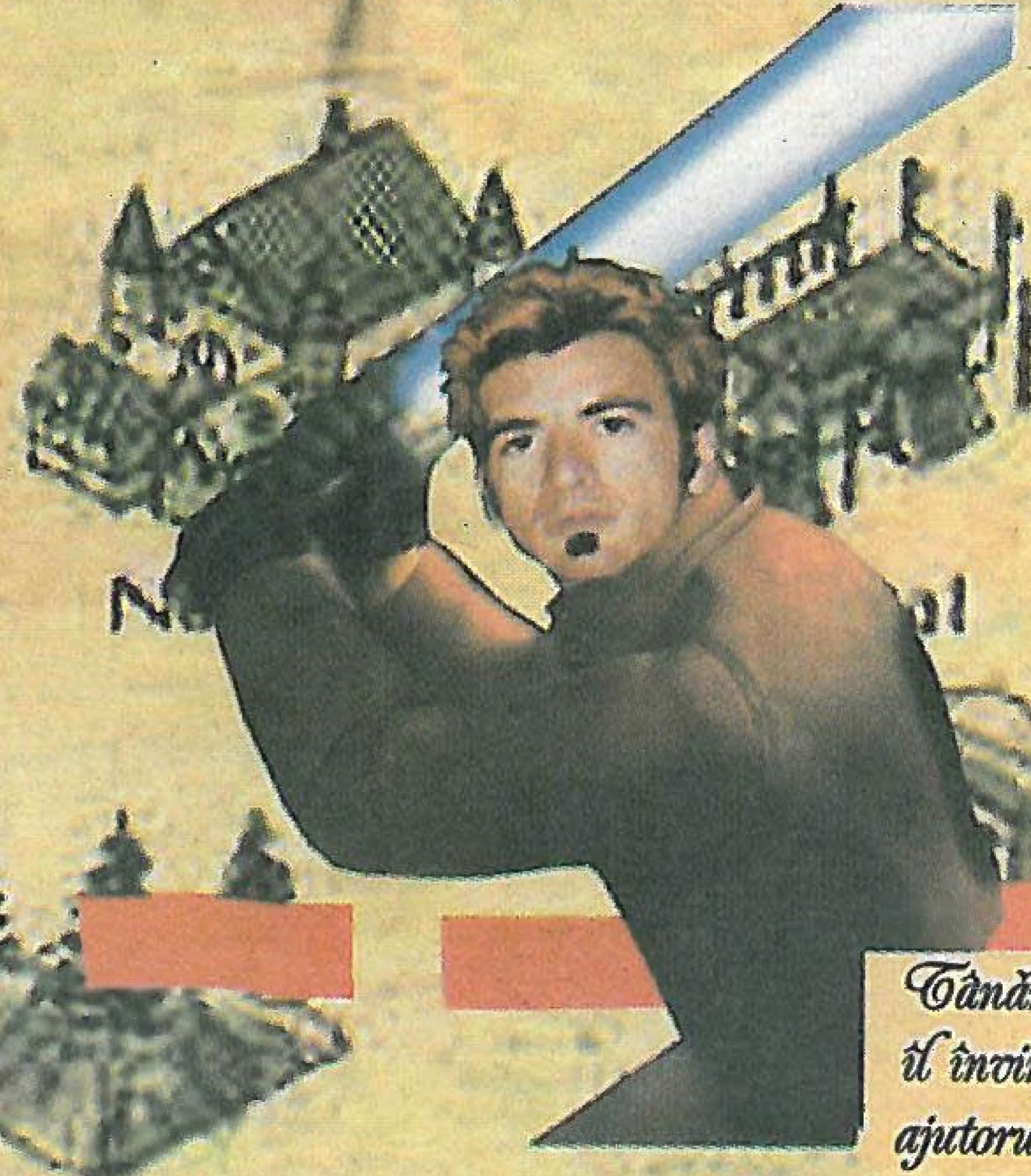
Freză, biceps, triceps, pușcoi... tot ce-i trebuie sadicului Lulu pentru a masacra ucigașii plătiți de Lord.

Încornoratul Bogdan croiește cale cu coasa prin dungeon-ul păzit de creaturile întinericului.

Tânărul cavaler Jedi, Ciprian II, îl învinge pe Lordul Întunecat, cu ajutorul sabiei laser și a Forței sale.

Înfrânt, Lordul Întunecat o lasă pe altă dată.

Eliberată din Castle Pixelstein, prințesa Simona cântă fericită: "Sexy, sexy, știu că mă vrei/ Toată noaptea am visat Crăciunei".





## ULTIMA PAGINĂ

În 20 mai apare

PAM Grup srl, Redacția PC Games România  
Str. Simion Bărnuțiu, nr. 30, ap. 3, ORADEA

## PC Games 5/2002

## PC Games România

**Redactor șef**  
Ciprian Coroianu

**Secretar general de redacție**  
Vasile Giurgiu

**Redactori**  
Corneliu Dan  
Erdei Jácint  
Dorel Puchianu jr.  
Ciprian Torj

**Tehnoredactare**  
Simona Popa

**Colaboratori**  
Matei Alexandru  
Ioana Cloștorceanu  
Ionuț Ghionea  
Bogdan Gavra  
Marius Tepelea

**CD-ROM**  
Zoltan Kramer

## Prepress cu echipamente

**CreoScitex:**  
Complar srl.  
Telefon: 01-224.28.06

**Producție:**  
Dorin Onica

**Tipar:**  
PAM Grup srl - Oradea  
Infopress S.A., Odorheiul Secuiesc

**Serviciu abonamente:**  
Paul Mork  
tel: 059-479.661  
www.pcgames.ro

**Distribuție:**  
BILT Distribution International  
Tel. 01-224.02.16  
sc Enge srl  
Tel. 01-222.66.26

**Adresa redacției:**  
PAM Grup srl  
Oradea, str. S. Bărnuțiu 30, Ap. 3  
Tel. 059-479.661  
CP. 54 OP. 7 Oradea 3700  
e-mail: pcgames@rdsor.ro  
pamgrup@rdsor.ro

**ISSN: 1454-9964**  
**Editor: PAM Grup srl**

## Anno 1503

În numărul viitor veți cunoaște tot ce este important despre acest joc: sistemul de comerț, luptele pe mare și pe uscat, misiunile, rezistența inamicului, meniul principal, motorul grafic, muzica și efectele de sunet.

Vom testa Anno 1503 pentru a descoperi toate elementele importante. Pe lângă imagini în premieră, vom pregăti și un filmuleț.

## GeForce4

Încet-încet, pe piață se vor impune noile GeForce4. Vom testa plăci ieftine, scumpe, rapide, bune, mai puțin bune și vă vom spune care dintre ele își merită cu adevărat prețul.



## Mafia

Termenul de apariție este 3 mai. Veți fi antrenați într-o aventură, făcând parte dintr-un clan mafiot. Citorii PC Games vor descoperi ce poate acest joc, cu o grafică ce-ți taie respirația.



## Jedi Outcast

Jocul are o grafică super, idei noi și un feeling de Star Wars real. În numărul următor testăm shooterul inspirat din Războiul Stelelor. Tot atunci veți afla dacă și cum va funcționa Jedi Outcast pe PC-ul vostru.



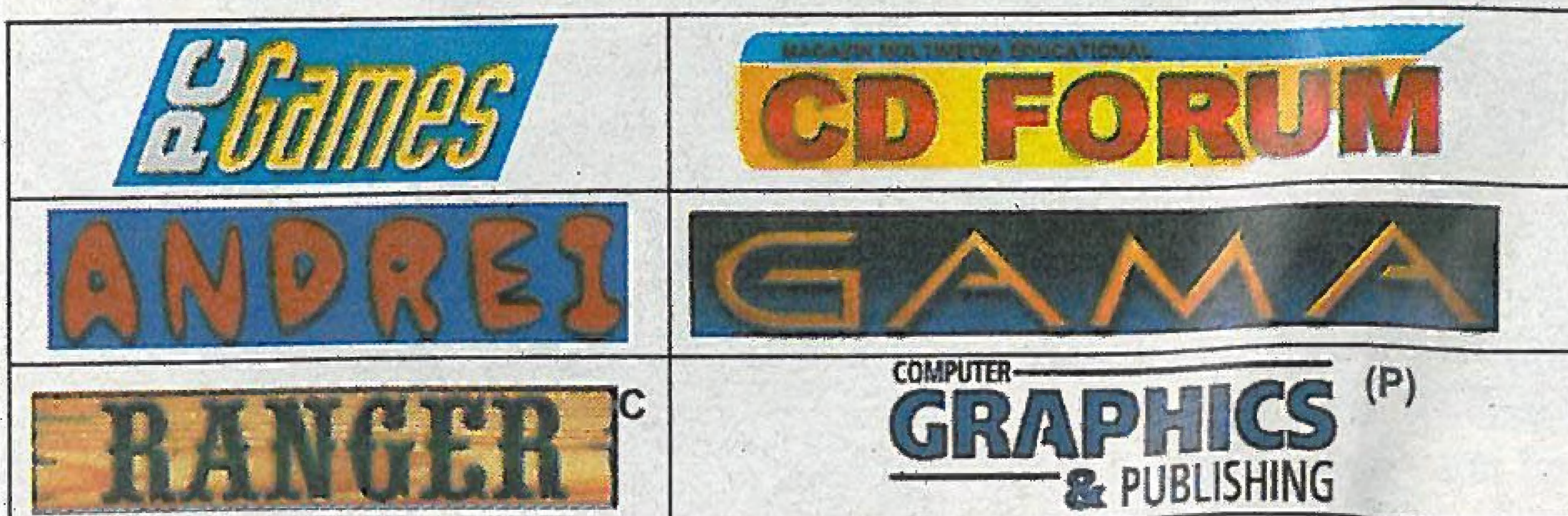
## PC Games Germania

**Editura**  
**COMPUTEC MEDIA**  
Dr.-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth PC Games România este o publicație editată de PAM Grup srl. sub licență Computec Media AG 2000. Materialul editorial din PC Games aparține ComputecMedia AG și PAM Grup srl. Toate drepturile asupra revistei PC Games ediția română

aparțin PAM Grup srl. Nici un material din revistă nu poate fi preluat sau reprodus parțial sau integral decât cu acordul scris al PAM Grup srl.

© 2000 by Computec Media AG. Toate drepturile asupra titlului și logoului aparțin exclusiv Computec Media AG, Fürth/ Germania. Toate drepturile sunt rezervate. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Materialele nepublicate nu se înapoiază. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

PAM Grup S.R.L. editează următoarele publicații:



Președinte: Dorel Puchianu, Tel. 093-25.28.22



# CD FORUM

**DOAR  
49.900 Lei**

**FULL VERSION**

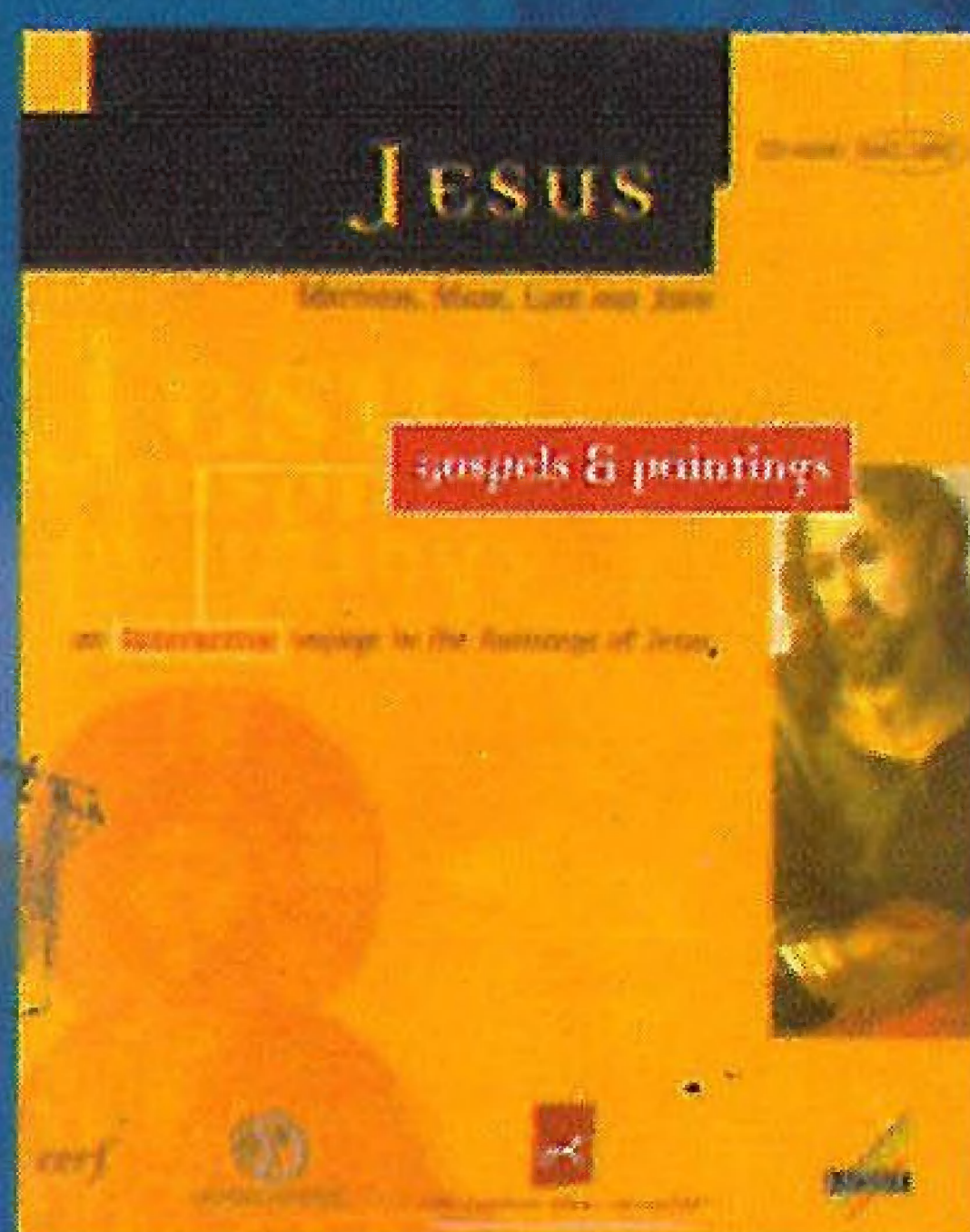
**nDICTIONARY** - peste 65.000 de cuvinte și expresii

**E-BOOK: G. COȘBUC - FILE DE TORT**

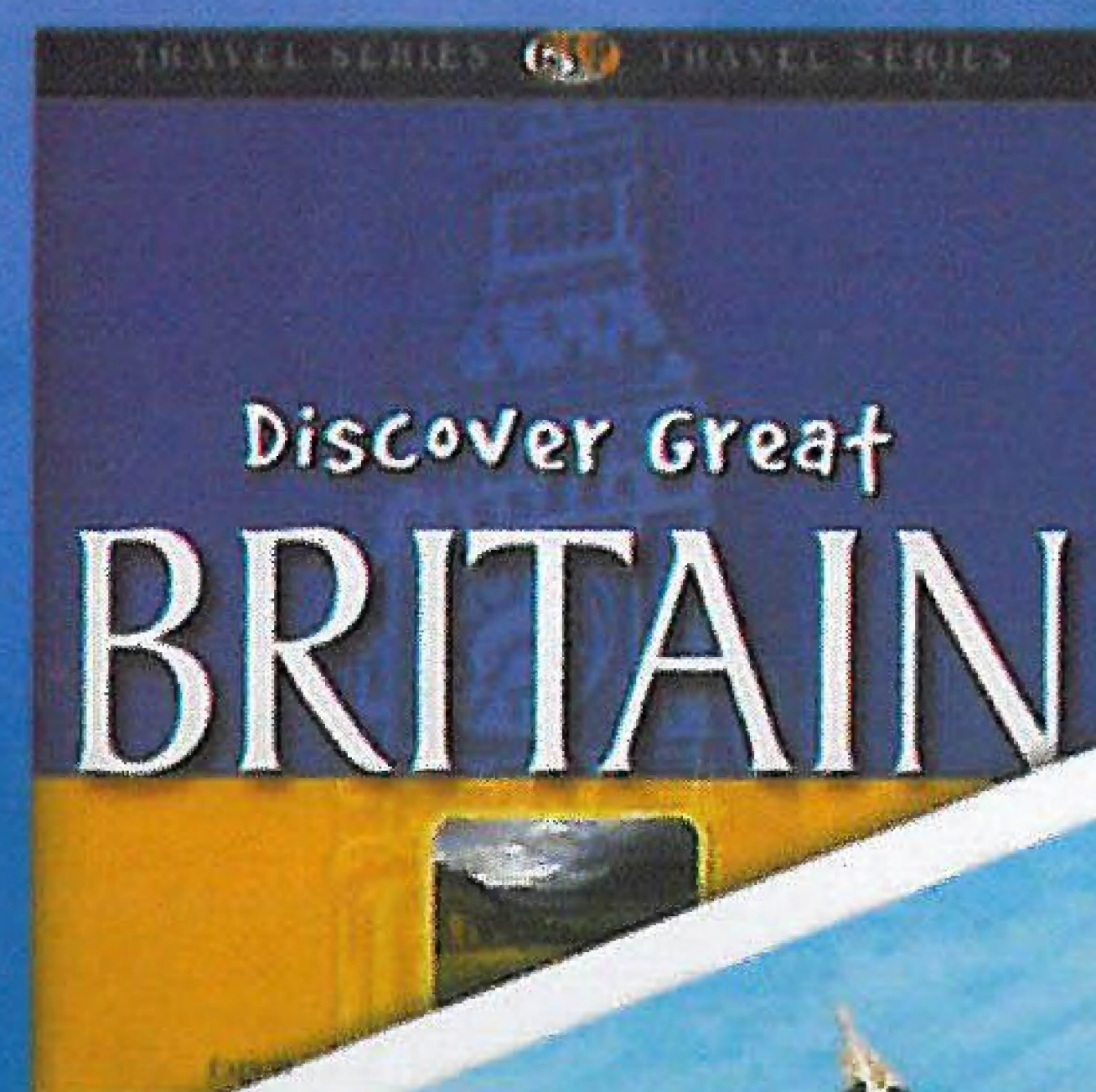


**CONȚINUTUL CD-ULUI  
ESTE GRATUIT !!!**

**VIAȚA LUI  
IISUS**



**DESCOPERĂ  
MAREA BRITANIE**

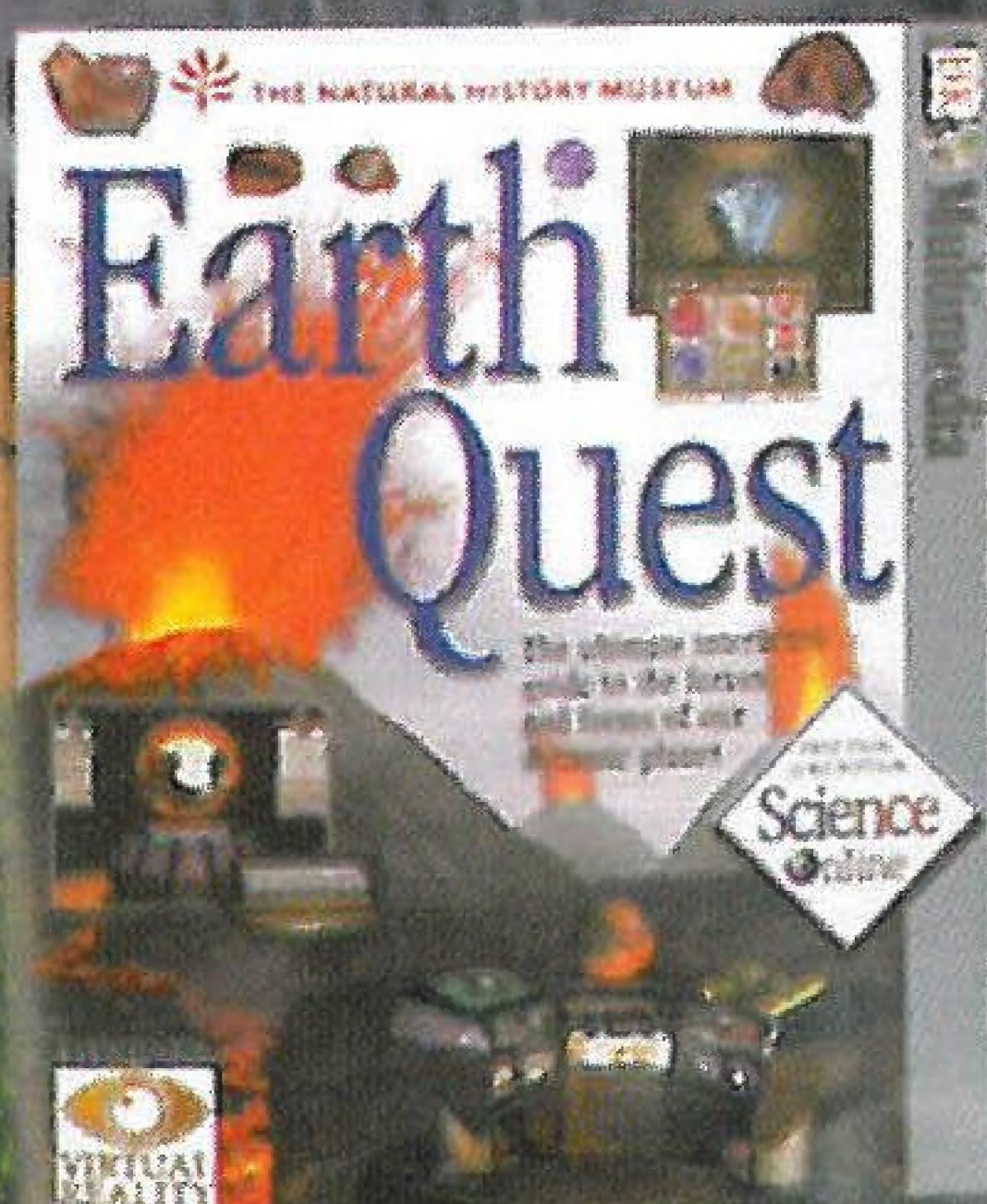


**gmax**

**ÎNCEARCĂ VERSIUNEA GRATUITĂ  
A CELEBRULUI 3D STUDIO MAX**

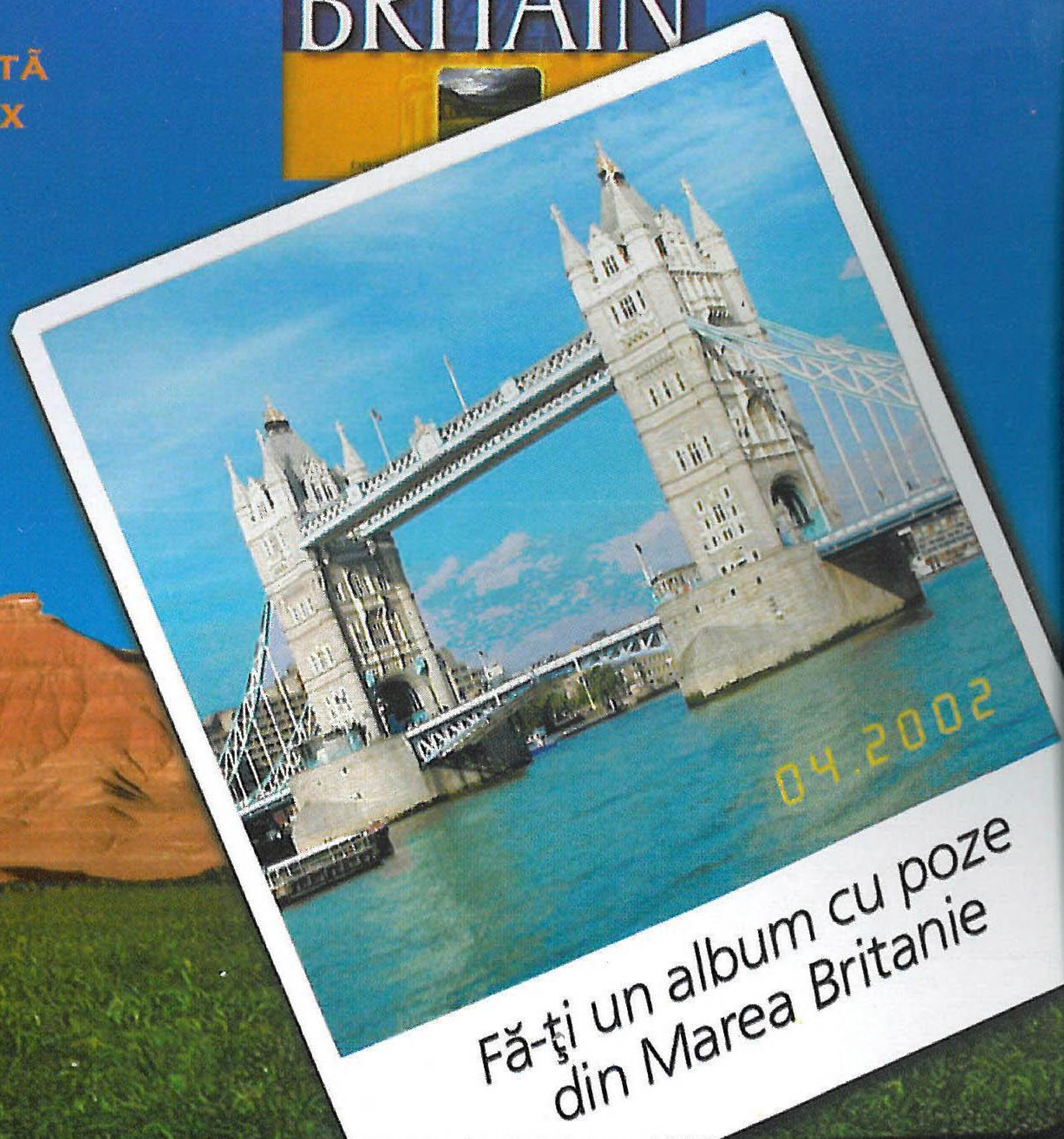
**bitdefender**  
SECURE your every bit

**CONCURS**



**TOTUL DESPRE  
TERRA**

**SECRETELE PLANETEI ÎNTR-O  
CĂLĂTORIE INTERACTIVĂ**



**Fă-ți un album cu poze  
din Marea Britanie**



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:  
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN  
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ  
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

P R I N R D S L I N K



**RDS** **Link**

SIMȚI DIFERENȚĂ?

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/196493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100